HKABC ABC

GPM全攻型攻略開始！REVIVE…蘇生

1999年11月6日

113

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版

遊戲誌全攻型攻略
速攻 詳盡 資料性 樣樣齊備

BRAND NEW SOFT!
超級機械人大戰64
東巴！THE WILD ADVENTURE
REVIVE…蘇生／PAC-MAN WORLD

COOL GOODIES!
J LEAGUE創造職業球會
DEWPRISM／JO JO奇妙冒險
BRIGHTIS／BIOHAZARD 3

DATABASE!
BLACK / MATRIX AD
FRONT MISSION 3

壹期爆機

遊戲界歷史性名作 闊別四年捲土重來
CHRONO TRIGGER完全攻略本

隨書附送精采又新奇嘅
遊戲誌動感VCD

Dreamcast Revolution
櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎
AERO DANCING F
LANGRISSER MILLENNIUM

Special Feature
WHAT'S IN ARCADE NOW?
機場大圖鑑1999～2000

Arc The Lad III アークザラッドIII



Tactics Cover Special

世界崩壞後的新世界
戰火繼續不斷蔓延

售價港幣35元正

4 895211 311139





為你掀起足球大旋風

GPM & G+ 聯合主辦

創造職業球會(DC) 暨 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4(PS)大賽 正式開催！！

各位足球迷，上述兩個分屬DC及PS的足球大作，相信大家近日都玩得廢寢忘餐，樂此不疲吧？！但大家又有否感到當操得一隊好球隊或練得一手好球技，卻苦無觀眾、無機會在人前展示實力的無奈？

現在終於機會來了！！由 GAME PLAYERS 及 GAME PLUS 所主辦、遊戲尊賣店協辦的『創造職業球會(DC) 暨 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4 (PS)大賽』，已正式決定舉行！只要大家填好以下表格，再寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 張小姐收」(或 FAX 到 28662618 亦可)，信封面請註明「參加創造職業球會(DC) 暨 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4 (PS)大賽」便可，成功入圍者會有專人通知確實的比賽日期及時間。



時間：11月14日

地點：旺角 CHIC 之堡二樓

截止報名日期：11月1日

* 可同時參加兩個比賽

*由於比賽反應熱烈，參加人數超出預期，所以處理較為需時，現比賽決定延後一個星期，即11月14日，敬請留意。而參賽者將以抽籤形式選出，另有專人以電話通知參賽詳情。入選名單可留意最新出版的 G+ 及 GPM。

獎品：

J.LEAGUE 創造職業球會

- 冠軍可獲獎盃一座、J.LEAGUE球衣、J.LEAGUE創造職業球會攻略(日文)、免費贈閱 GAME PLAYERS 半年
- 亞軍可獲 DC 原裝遊戲兩隻
- 季軍可獲 DC 原裝遊戲一隻

WINNING ELEVEN 4

- 冠軍可獲獎盃一座、J.LEAGUE 球衣、WINNING ELEVEN 4 攻略(日文)、免費贈閱 GAME PLUS 一年
- 亞軍可獲《POP'N MUSIC》(PS)連專用手掣
- 季軍可獲BEAT MANIA手提機兩部(永井豪版及 SUMMER MIX)

創造職業球會(DC) 暨 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4(PS)大賽

參加表格

姓名：______________________

性別：__________ 年齡：__________

身份證號碼：______________________

地址：______________________

____

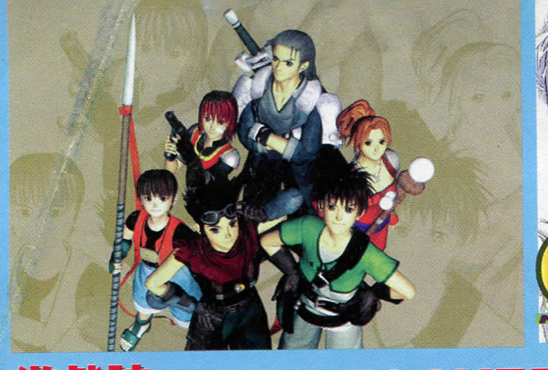
聯絡電話：______________________

參加遊戲：(請加上剔號)

創造職業球會(DC) ☐

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4(PS) ☐

◆比賽最新詳情當然要留意最新一期GPM或G+喇！！





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.113目錄 1999年11月6日

隨書免費附錄攻略附錄

CHRONO TRIGGER一期爆機攻略

港九新界各大「機場」最新報告書

遊戲誌突發組-機場大圖鑑1999~2000 24

近期有乜新街機料？睇街頭GAME霸王-ZERO啦！

業務二課 103

新人事，新作風！

GP露嘉的日常生活 86

NOTES FROM EDITOR

最近有朋友問我關於遊戲誌網頁的事，他雖然並不大熱衷在遊戲機上，但卻很喜歡遊網，每天不上過網總是有點渾身不舒服似的，所以想我透露一點網頁的事情給他聽。「這是秘密來的啊…(笑)」筆者很明白這位朋友的感受，其實亦有讀者問過我類似的問題，看來大家對本網都很期待呢。上次已提過GamePlayers.com的部份特點，今期再講一些它裏面的有關元素，據知最主要的內容是圍繞家庭遊戲機(這個當然)，此外還有一些有趣項目，例如…還是留待各位去看GamePlayers.com的另文報道吧！筆者可給大家一個提示，就是這些項目和遊戲誌是有極密切關係的。

今期我們附送的《CHRONO TRIGGER》一期完爆機攻略，是MS花了不少心機和熬了不少晚通宵才完成的，大家可在裏面找到和其他刊物攻略的不同之處。雖然大家做得很辛苦，但為求泡製內容盡善盡美的稿件，即使辛苦點也值得。(福田)

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT
PAC-MAN WORLD 140
PONG 65
SILENT BOMBER 48
東巴！THE WORLD ADVENTURE 112

ARPG
BRIGHTIS 136
DEWPRISM 148
烙印戰士BERSERK 37

AVG
BIOHAZARD 2 Value plus 35
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE 171
BIOHAZARD CODE:Veronica 34
CROSS偵探物語 63
DARK TALES FROM THE LOST SOUL 67
PLANET LAIKA 60
REVIVE…~蘇生~ 130

ETC
MARIO PARTY 2 40
QUIZ角色OKEDON！東映特攝HERO PART 2 66
筋肉番付Vol.1~我是最強之男！ 46

FIG
JO JO奇妙冒險 164

PUZ
MAGICAL DROP F大冒險 59

RAC
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast 38
FORMULA ONE 99 62
GRAN TURISMO 2 43
SEGA GT Homologation Special 32
TEST DRIVE OFF-ROAD 3 65
TOP GEAR HYPER BIKE 41
TOP GEAR RALLY 2 41
古惑狼賽車 44
爆走DECOTORA傳説2 男人生夢一路 66

RPG
ARC THE LAD III 104
CHRONO TRIGGER ..... 別冊附錄
LIGHT FANTASY外傳 54
MONSTER COLLECTION~假面的魔導士 47
古古羅西雅圖~悠久之瞳 50
青蛙故事書 52

SLG
AERO DANCING F 36
J LEAGUE創造職業球會 156
ZEUS II Carnage Heart 56
大航海時代IV PORTO ESTADO 45
漂流記 58
櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎 30

SOC
FIFA 2000 64

SPT
COOL BOARDERS 4 67
READY 2 RUMBLE BOXING 64

SRPG
BLACK / MATRIX AD 174
FRONT MISSION 3 173
Innocent Tears 39
LANGRISSER MILLENNIUM 28
西遊記 42
森之王國 61
超級機械人大戰64 118

STG
機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地… 29

遊戲類型解說

ACT ..... 動作遊戲
ARPG ..... 動作角色扮演遊戲
AVG ..... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ..... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ..... 對戰格鬥遊戲
PUZ ..... 智力／方塊遊戲
RAC ..... 賽車遊戲
RPG ..... 角色扮演遊戲
SLG ..... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC ..... 足球遊戲
SPT ..... 體育運動遊戲
SRPG ..... 戰略角色扮演遊戲
STG ..... 射擊遊戲
TAB ..... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 流第一手攻略完全開動



全新任務式攻略啟動
ARC THE LAD III 104

困死了！怎辦？
REVIVE…～蘇生～ 130

幾時先至玩得完126話呢？
超級機械人大戰 64 118

野人又再同班魔豬打成一片
東巴！THE WORLD ADVENTURE 112

兩大遺跡全攻略
BRIGHTIS 136

PAC MAN二十歲仔喇！
PAC-MAN WORLD 140

最後願望能實現？
DEWPRISM 148

比賽直前最後攻略
J LEAGUE 創造職業球會 156

唔玩LV 9花招的實際連招攻略
JO JO 奇妙冒險 164

完全爆機攻略最終回
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE 171

完全攻略資料庫 -FRONT MISSION 3 173

完全攻略資料庫 -BLACK / MATRIX AD 174

熱點新作

Dreamcast 冷熱盤作品適隨尊便



戰亂蔓延至 DC 之上
LANGRISSER MILLENNIUM 28

原來 WHITE BASE 隊咁好打！
機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地… 29

SEGA 2000 年大大作
櫻大戰 3～巴里正在燃燒嗎 30

世嘉之反擊
SEGA GT Homologation Special 32

今集 CLAIRE 好…靚女
BIOHAZARD CODE:Veronica 34

一驚三碟炒冷飯
BIOHAZARD 2 Value plus 35

戰鬥機模擬定還是 STG？
AERO DANCING F 36

故事仲快過漫畫
烙印戰士 BERSERK 37

世紀末 F1 大賽開催！
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast 38

惡善神魔交替的時刻
Innocent Tears 39

再與朋友在家中一起開 PARTY
MARIO PARTY 2 40

悟空會獸化？唔通係龍珠？
西遊記 42

新作都好似無乜改善過
GRAN TURISMO 2 43

古惑狼版翻鬚佬高卡車
古惑狼賽車 44

一個只有冒險家的世界
大航海時代 IV PORTO ESTADO 45

四肢發達大火拼！
筋肉番付 Vol.1～我是最強之男！ 46

《MAGIC》變種
MONSTER COLLECTION～假面的魔導士 47

要爆炸又點可以靜
SILENT BOMBER 48

莫非操控木偶的少年是…
古古羅西雅圖～悠久之瞳 50

新「青蛙王子」
青蛙故事書 52

奇遇！夢幻世界歷險記
LIGHT FANTASY 外傳 54

「表」一大揪…
ZEUS II Carnage Heart 56

好好玩喋！
漂流記 58

「翻版七龍珠」
MAGICAL DROP F 大冒險 59

以火星為舞台的 RPG
PLANET LAIKA 60

盡全力將世界所有土地進行淨化
森之王國 61

會否歷史重演？
FORMULA ONE 99 62

SS 名作 AVG 移植
CROSS 偵探物語 63

TOP GEAR RALLY 2／TOP GEAR HYPER BIKE 41

FIFA 2000／READY 2 RUMBLE BOXING 64

TEST DRIVE OFF-ROAD 3／PONG 65

爆走 DECOTORA 傳説 2 男人生夢一路／QUIZ 角色 OKEDON! 東映特撮 HERO PART 2 66

DARK TALES FROM THE LOST SOUL／COOL BOARDERS 4 67

POCKET 情報所 68

GP 樂園

Seraphim Call 終於決定 TV 化

動畫新聞組 70
新日本 LOOK 73
IDOL SHOT！ 74
樂園莊 76
J-POP CITY 78
VOICE FILE 79
GP 物料供應處 80

目錄 4
LOOK！編輯 TALKING 6
情報 GUIDE 8
專業評壇 11
COUPON PARADISE 優惠天國 16
熱線遊戲流行榜 18
HYPER NEOGEO WORLD 99 20
CAPCOM XPRESS 21
遊戲終審庭 22
WONDER SWAN 專頁 23
遊戲誌攻略索引 82
福田神社 84
無責任新 GAME 擂台 87
編輯接待處 88
GP GALLERY 90
四格漫話 91
秘密技攻 92
腦 EXPRESS 94
遊戲發售時間表 175

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空、南宮．濁
◆特約筆者／R.Ryan、露加、ABO
◆封面設計／ANDY LEUNG、KAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溎水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

忙到唔多正常嗰黑龍

嘩！今期實在是非常之咁忙，事關中國版的《遊戲誌》又要截稿了，而手頭上又有《超級機械人大戰64》的攻略要做，實在唔知做得邊樣先，所以，攪到個人非常唔正常，加上「新寶口」有排都未整好，心裏頭有啲唔好嘅感覺！

嘩！香港話起「老鼠樂園」，都唔知係好事還是壞事，話就話有好多就業機會，講真嗰句，係唔係有咁多人嚟玩先，又話幾多年之後有幾多收益，講就真係天下無敵，事實係點真係要睇過先至知……

真係好對唔住，因為福田君將原先預備刊出的《G GENERATION ZERO》機體合成表抽起了，所以未能刊出，真是萬分抱謙，不論使用任何手段，下期一定會刊的，請大家放心！



◆這是在截稿之日買到的CARD CAPTOR SAKURA TV版CLOW CARD！正！

剛剛病好，語無倫次的時雨話

- ◆ 唉……想不到剛做好上期書後立即就大病了一場，簡直痛不欲生……
- ◆ 上期《編者話》入面向自己開的支票因此全部無兑現。
- ◆ 休息了幾天的後果是——趕餐死。
- ◆ 《H2》下期大結局，希望故事有情人終成家眷屬。
- ◆ 下期到底要做什麼攻略呢？
- ◆ 天氣開始轉涼，突然間我很懷念日本的冬天……

……山寺良牙…………

1. 單在短短一個月內，美術部所有同事均去過日本北海道，還説該處有：數不清的美女(《往北去～white illumination～》？)、數不清的美食(《我的料理》？)、數不清的美景(《往北去～photo memories～》？)、數不清的美車(《電車GO！》？)、數不清的…………不知何時才有機會到呢？以本人這樣的「馬鹿、阿呆、助兵衛」相信沒可能的了！究竟何時才能脱離現在！究竟何時才會完成工作！究竟何時才能到日本去！究竟何時才會有女朋友！究竟何時…………不想寫下去，反正這顆心永永遠遠世世代代長長久久也不會痊癒。
2. 極度繁忙、**不想再做**、心情很差、就此收鏈。

在網上繼續爬格子的J.J……

◆最近自己又進入了調整期，做事總是提不起勁的樣子，希望能在幾天之內恢復狀態吧，因為餘下的時間已經不多了……

◆不知是甚麼原因，應徵到gameplayers.com.hk當編輯的反應總是未如理想，難道是大家認為互聯網的前景不明朗，還是根本不知道我們請人？如果你有興趣一試這份工作，而又有緣看到這廣告的話，寄信來一試吧。

◆早幾天和女友配眼鏡，無意間發現太安樓內有一間不錯的店子，雖然店子的外表並沒有那些大機構般美觀，但這　的老闆卻經驗老到，待客亦非常認真，加上取價很公道，相當難得。

今期多吓少少蘇講嗰悟空

◆今個11月有兩日一定要慶祝，一個係23號、另一個係25號，至於係咩事就無謂講，只要係人就年年都會有。(咁都唔知？)

◆有件事想講好耐但係成日都唔記得，就係收到好多內地讀者來信，內容大都是稱讚筆者做的《WE4》介紹做得好，非常高興，希望今次隻《ARC THE LAD III》評價更好就好喇。

◆手頭上隻仙人掌今個月終於會同佢主人見面，唔知主人見到佢會有咩反應咁呢？

◆終於肯郁手砌好隻NT-1，感覺唔錯，只係因為工具不足下有幾張照紙就……

◆記得11樓ARES好似話想要套模型神童三四郎，係咪要？係就出聲，有折。

◆今期講係咁多，又係執枱嘅時候，係咁先各位，下期見。

強忍的SAM

寫編者話時是1999年11月3日凌晨二時十五分，距離事情發生剛好過了一個月又兩日……

這個月內筆者每晚都想著這事情，心中盤算自己能在何時「痊癒」。其實自上次「大病」一場已是五年前的事了，而且這「大病」還足足纏繞筆者達四年之久，最近才得以痊癒，心中更以為從此免疫，可是現在又得了另一個「病」。

得「病」後一個月又兩日，真的不知又會折磨筆者多少年。

無聊IKI話

今期異常無聊，唯有決定以後均不定期連載自己喜歡的詩歌。(←仲唔係呃版位？)

「十年生死兩茫茫，不思量，自難忘。千里孤墳，無處話淒涼。縱使相逢應不識，塵滿面，鬢如霜。夜來幽夢忽還鄉，小軒窗，正梳妝；無對無言，惟有淚千行。料得年年腸斷處，明月夜，短松岡。」(蘇軾《江城子》)

「情深」是否一定「不壽」，「強極」是否「則辱」，也許是對的。癡情任性的人，往往對人生不能完全任情所支配而感到傷心失望。現實告訴我們才子佳人反不如凡夫俗子常能白頭偕老，也許這正是情不可極，剛則易折。

煩惱！煩惱！MARKS

筆者在本期可謂大大的失敗，為了令家中的電腦原回復本來的面貌，於是一次過將Hard Disk Format，但由於筆者是比較少Format家中電腦的，所以連Drive都不記得在哪裏，令筆者浪費了不少時間。

提筆十載，南風感慨

不知不覺，我繪畫的日子經已十年，拿著畫筆的時間彷彿過得特別快，然而，十年來的早上電台仍然是播著些健康勵志的歌曲，令我覺得時間好像沒有行過，十年呢。快樂這東西實在易得難留，所以人總要不斷尋找新的快樂。如果快樂能單純以成就和金錢去恆量的話就實在太輕易不過，但輕易得來必會輕易溜走，這可是個絕對的定律，絕對。各位不愉快的同事們，在編者話除了寫「心情不好」之外還有其他值得寫的事吧？目光要放遠點，你我何須為了一個小圈子的事而失意，更沒必要為一兩句説話而終日忐忑不安。筆者小時候曾被某間出版社以近乎辱罵般批評作品，一年後我拿同一份作品到另一間出版社卻得到「職業水準」的評價，那時少不更事，還以為全世界都對我不滿，小圈子嘛。一個人沒可能到處也得到歡迎及認同，將小圈子當成大世界的話就注定與快樂無緣。若世上仍然有值得你關心的人亦有人關心你的話，老實説你經已再沒有嘆失意的權利。失意？先想想是不是自找的。

只有16歲的小璘——

★某天上網時玩了一個「精神年齡」測試的遊戲，於是便依照那裏的問題回答，後來得出來的結果是小璘的精神年齡只有16歲，而最適合成為小璘的朋友竟是篠原友惠和《IQ博士》的小雲……(・△・)

★小璘於第二天介紹了這個有趣的遊戲給MS玩，她的精神年齡是……(←被打)，而合適的朋友是木村拓哉和「筋肉人」！(^-^;;)

★收到了從日本應募回來的《卒M》SINGLE了！！＼(^o^)／

★在前幾天竟然病了，幸好不是什麼大病；為了不想惡化下去，於是不喜歡吃藥的小璘也迫於無奈地帶藥回公司……(=_=)

★ >回MS的PS：我沒有那麼多錢買MD啊！！



★ 這是由MS拍攝的小熊和傻鴨的全家福。(幸福～～)

累透的MS話——

◆今期由於變換了環境工作的關係，實在令MS非常之不習慣，還使工作速度大減，希望能盡快適應，否則就會很麻煩，真的很掛念以前的座位(>_<)。

◆在一次的精神測驗中，其結果竟然與筆者自己所想般，精神上的年齡比實際年齡大，雖然有人説這樣等於個人比較成熟，但是筆者卻不渴望這樣…

◆不知道是因為自己太累，還是受到其他事物的影響，筆者已不能在工作上找到樂趣，以前可以學習很多新事物；交到很多朋友，不過時間久了，就再感不到過往的歡樂，真的很希望能回後以前的模樣……

◆小璘病菌佈滿MS四周，MS感到有如被惡×在旁攻擊般，近來真的要小心身體才行……

◆不久、小璘便可以歸來戰線，這樣GPM的人手方面就會有點好轉，不過筆者和小璘能否完成現時的工作呢？

P.S：小璘快些買MD啦！~~~~~

提早寫下的胡思亂想編者話——

◆今期開始要逼自己做多點工作，但不知道能否做得到，雖知道「講就容易」，因此還是收拾心情投入工作。

◆撫心自問，怎樣也是一個優柔寡斷的人，似乎需要改改了。

◆集中力低是我的最大弱點，一定要克服它。

◆《HEAVY GAUGE》果真不錯，完全沒有令我失望，但是那些所謂的WRIST BAND真是…到27日一定要去買《LOVE FLIES》。

◆現在眼睛很疲倦，但我要令自己身體記着這種感覺——面臨沉睡、死亡的感覺！才能克服渴睡的習慣。

◆哈哈，在夜闌人靜的公司中，心底裏出奇地很平伏，不知為何。

◆開始發現自己的思維有點問題，有點像專家説那種會不自覺地將某些詞語調轉來聯想(例如「遊戲」會先想起「戲」字)，真的很害怕。

◆人生到底為了甚麼？為了自己？為了別人？

◆應該是為了實現心裏的夢。夢是屬於自己的，絕不容許他人破壞。

◆所以我很討厭睡覺時被吵醒。

◆夢呀～zzzzz

From福田

陷入暴走的阜林三郎

唉……

寫(?)編者話是還有工作在身，幸好只餘小量，未至於絕體絕命之境。但是因為天氣一轉，換來鼻子缺堤的結果，赤目黑龍看見本人塞住鼻的樣子，還以為天氣乾燥流鼻血……雖然出了糧，但一計之下因為「欠債」累累，相信結賬後還是所餘無幾……算吧，反正買iBook的計劃已無限期押後…希望Applestore有分期。想不到G4真的是美國法例中的超級電腦行列，i字頭公司相信仍有排追……難怪世紀100位名人有「執士」份，標雞同i記主席影到唔見。

完了這期工作後便開始球會攻略本的製作，想起來已一年沒有製作獨立的攻略本了，相信這次能夠製作出滿意的成品吧。

遊戲誌動感VCD專頁

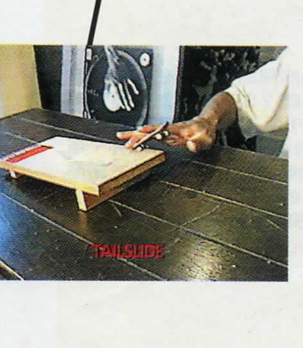
睇GAME書雖然會有好快嘅資訊，之但係齊睇圖片又點會感受到遊戲嘅順滑流暢度？

今集互動遊戲誌三大勁作完全任你睇
CAPCOM街機超新作《SPAWN》、《飛龍2》獨家片段公開
全港車迷焦點SCE《GRAN TURISMO 2》體驗版試玩報告
高手繼續教路，現時三大熱門遊戲心得傳授
J LEAGUE創造職業球會，齊齊踢出個未來
ZILL O'LL，同你玩盡各種大小不同嘅事件
DEWPRISM，男女主角操作覈門包無走雞

當然仲有遊戲以外嘅精采內容

天氣開始轉凍，有乜好做？
唏！梗係去滑浪啦！
嘩！真係咁都得？！
睇完之後，大家唔知想去睇還係去玩呢？

用腳嚟玩滑板相信好多人都試過，不過用手嚟玩你又試過未？
細細塊，易攜帶，去到邊玩到邊，室外又得，室內都得，
迷你滑板同你睇真啲！



邊個話舊嘢冇好！
查實時下唔少人都好鐘意搵舊衫着，但係大家千祈唔好誤會，唔係因為大家冇錢，而事實上啲舊款同埋啲「絕版」衫都好鬼值錢㗎！





GO！GO！GO！往天上去！

推出著名列車模擬駕駛遊戲《電車GO！》系列的廠商——TAITO，今次再有新的「GO！」系列推出，而且由地面玩到上天空，莫非真的是《銀河鐵道999》？並不是，今次的新作《JET GO！》玩者的身份將會是位機師，要根據航班預定飛行路線和時間到達指定目的地，就連起飛和降落部份亦得由玩者操作；而且遊戲開發方面，亦會得到「日本航空」(JAL)全力協助，像真度十分高，會於日本國內著名9個機場到處飛。最奇特的就是PlayStation版會比街機版更早推出，現予定2000年2月發售，遊戲售價5800日圓，專用客機控制捍售價6800日圓，此外遊戲未正式發售前，竟然在日本航空的班機上會比遊戲店更早發售遊戲，而且是特別版，除了封面不一樣外，亦會有只有該版本才能取得的特別機體，會不會是「Resource Express」的版本呢？(山寺良牙)

遊戲開發公司「HUMAN」宣佈需要債務重組



以《CLOCK TOWER》、《THE CONVINI》等作品著名的遊戲公司「HUMAN」於11月1日，入稟東京八王子地方法院申請債務重組，總負責額為40億日圓。HUMAN的主要業務包括開發、販賣遊戲軟件和開辦遊戲製作者的專門學校，於1994年曾有過70億3800日圓銷售額的佳績。近期受歡迎的遊戲作品有便利店運營SLG《THE CONVINI》和3D AVG《CLOCK TOWER》等，但由於日本經濟不景，個人消費意欲低迷等原因下，即使最近《爆走デコトラ傳説》曾經大HIT過，業績亦持續下降。1999年同期的銷售額只有40億2300萬日圓，虧損為12億6100萬。為了改善經營狀況，由今年11月起HUMAN決定全面撤出家用機遊戲的開發，專心經營教育事業，但無奈業績仍無大起色，終於導致今次要宣布債務重組。(時雨)

「MINI-GAME專利」？NAMCO向KONAMI提出訴訟！

KONAMI早前為了音樂遊戲的製作專利問題，曾透過法律途徑控告NAMCO侵權。而最近NAMCO則為此作出了反擊，她入稟東京地方法院控告KONAMI在PS版的《實況POWERFUL職業棒球'99開幕版》之中，加入了「LOAD碟時的MINI-GAME」，並要求立即停止販賣這遊戲。原來這項「技術」的專利一直都是由NAMCO所持有的！很明顯今次是一次報復性行動。看來「NAMCO VS KONAMI」比「SNK VS CAPCOM」更有看頭……(時雨)



◆這就是出問題的MINI-GAME畫面

「東京GAME SHOW 2000春」的詳情公布！

「東京GAME SHOW」的主辦機構CESA剛在10月28日公布了來年春天GAME SHOW的詳情。根據CESA官方的公布，「東京GAME SHOW 2000春」將於2000年3月31日至4月2日(31日為業界人仕日)在千葉「幕張MESSE」內舉行，入場費為1200日圓(前賣券為1000日圓)，小學生以下免費，CESA預計入場人數約為15萬人次。一般相信這次GAME SHOW的主角會和上次一樣是SONY的次世代機《PlayStation 2》。(時雨)

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING
「東京ゲームショウ2000春」

「SQUARE MILLENNIUM」延期的原因

在10月26日DigiCube的公司說明會上，SQUARE的副社長透露了最近「SQUARE MILLENIUM」需要延期的理由。他說由於SQUARE是首次開發PS2的遊戲，因此預定展出的PS2遊戲在進度上稍有延誤，此為最大的理由，而不是如外界所推測，說《FF9》會改在PS2上推出。

另一方面，SQUARE預定在PS2發售當日，會有兩隻遊戲同時推出，在3-5月期間則再多兩隻。至於《FF9》，現時暫定於本財政年度的最後時期推出，隨時會有「出貨日就在3月31日之前，但正式發售日則在4月1日之後」的情況出現……到底《FF9》能否趕及在3月31日前完成呢？(時雨)



◆到底《FF9》會為大家帶來什麼驚喜？

「斯文」再現？！聖誕限定版《CHRISTMAS SEAMAN》！

在香港各位DC機主可能沒有什麼留意《SEAMAN》這隻遊戲，但在日本，《SEAMAN》革命性的玩法令「牠」經常出現在各大電視、雜誌的特集內，並因此成為超人氣商品(筆者註：《SEAMAN》在SEGA的直銷服務內重新出現才;數天，現在又告缺貨，認真厲害)。在一片《SEAMAN》的熱潮下，SEGA和VIVARIUM決定乘勝追擊，推出《CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法》，作為大家的聖誕禮物！

這隻《CHRISTMAS SEAMAN》和之前推出的《SEAMAN》內容完全不同，因為它是一隻「通訊軟件」。首先，它包括了兩隻GD-ROM，一隻為「發訊DISC」，另一隻為「收訊DISC」(合共2800日圓)，玩者要先將「收訊DISC」送給另外一名DC機主(可以是老友、情人或者仇人……)，然後利用「發訊DISC」透過網路，將你的聖誕口訊送給對方，之後對方更可以作出回覆！當然負責送信的會是「SEAMAN」啦……不過留意這遊戲是「用完即棄」的，因為它只能傳送一件訊息。要傳送更多的訊息，大家可以購買「PRESENT DISC」(即「收訊DISC」，980日圓)。另外，這遊戲只會作「聖誕節期間中(9天)超限定販賣」！要買的朋友看來一定要預定了。不過話說回來，到底有沒有人(尤其是女孩子)想收到這份「SEAMAN」的禮物呢？(時雨)

遊戲機有千年蟲？

當大家知道還有兩個月便知道千年蟲的問題有多大的時候，有沒有想過自己的遊戲機也會有千年蟲問題？SEGA便為了這個問題在網頁上刊出了家用機方面是否對應千年蟲，而大家可以放心的是，基本上除了當年與MD同期推出的第一批Tera Drive外，所有主機都沒有千年蟲的問題。而軟件方面，只有一個由第三廠商製造，對應網絡的SS軟件會有日期混亂的問題，即是說絕大部分在香港的SEGA機主們不用擔心閣下的SEGA主機會有問題。

詳情可一看以下網址：http://www.sega.co.jp/y2k (阜林三郎)

《心跳2》實際唔止5隻碟？

不知對各位心跳迷是福是禍的消息，就是Konami將會推出《心跳2》的Append Disc！究竟是什麼一回事？究其原因，其實是那個(容量上)厲害得有點過分的Emotional Voice System，因為這個系統的關係，本來5隻碟的容量，只能夠容下陽之下光及麻生華澄兩位人物的EVS用聲音！那麼其他人物的聲音呢？就是利用《Bemani》系列最擅長的Append disc來解決這個問題！不過直至截稿時，都仍未清楚Append disc實際的情形，而根據監製Metal Yuuki透露，一隻Append disc能夠容下數名人物的聲音Data，至於最終會推出多少隻Append disc，其價格及發售時期，則尚在草擬的階段。(阜林三郎)



◆連Append disc也計算的話，「完美版」《心跳2》可能會成為最高容量的PS遊戲也不定(笑)

踢到飛出街

萬眾足球遊戲迷所期待的遊戲《Virtua Striker 2 Ver.200.1》現予定於12月2日發售，售價5800日圓，家用版除了有街機版的元素外，亦會增加有聯賽和決勝Tourment的International Cup，還有單只是看入球的Replay模式，不過最特別的就是街機版中沒有的「越位」、「黃牌」、「紅牌」在家用版中將會出現，令遊戲增加了不用真實感和樂趣。(山寺良牙)

貞子飛往美國？

著名恐怖片《午夜兇鈴》將會推出Dreamcast版這個消息相信很多玩者早已知道，但有關內容又知否呢？現在終於在明確內容，遊戲舞台將會是在美國的一所研究設施，故事是要解開會令人死亡的謎之程式的秘密，遊戲會以3D動作遊戲形式進行，會在現實的研究所與由程式所做出來的幻想世界中兩邊穿梭，取得有關情報，而且在幻想世界中亦會出現與怪物戰鬥的場面，最特別的將會在遊戲中加入電影版的片段。(山寺良牙)

貓貓版 DC11月25日發售

相信是不少Hello Kitty迷期待的商品之一，「Hello Kitty Dreamcast Set」，SEGA已定於11月25日正式發售，定價雖然有點高昂，達34,800日圓，但是看過當中包括的東西後，相信會覺得物有所值。內容包括主機全套、DC用鍵盤、VMS(三者同樣是透明殼)、Hello Kitty的上網軟件，以及一個名為《Hello Kitty的Garden Panic》的遊戲。銷售則是Partner Shop及通訊發售(D-Direct)同時進行，由於沒有公佈實際的推出量，未知香港會否有機會出現這兩台機？(阜林三郎)

◆粉紅及粉藍兩色，你會喜歡那一款？





真車版 Touring Car 登場

若有到過日本Joypolies遊玩的朋友，有沒有玩過真車版《Sega Rally》？現在除了Rally外，多了一個選擇，就是真車版《Sega Touring Car Championship》！經由豐田及佳士拿、Fiat公司的日本代理幫忙下，製作了三台真車版《Touring Car》，分別有Mecedes Benz C Class、愛快Romeo 155以及Supra三款。(阜林三郎)

CAPCOM正開發PC的ONLINE RPG？

根據最新的消息，一向專注於家用機市場的CAPCOM，正在秘密開發一隻PC的ONLINE RPG遊戲。據了解這遊戲的玩法類似《ULTIMA ONLINE》，可供4000名玩家在入面生活和冒險，不過暫時遊戲的其他詳情仍然未明，敬請留意日後的報導。(時雨)

PS快將減價？

自從SONY在GAME SHOW中展出過一部深藍色的「PlayStation Midnight Version」之後，就不斷有傳言說那會是PS的最新版本，SONY更會將PS主機減價云云……最新的版本，是這部「PlayStation Midnight Version」會隨《GRAN TURISMO 2》同日推出，售價更只是9800日圓……到底是真是假，在11月25日就會知道。(時雨)

是否新版機？

繼Nintendo 64推出「透明橙＋黑」的特別版機後，連其親戚Game Boy Color亦推出同樣顏色的特別版，聽聞會於一個月後推出，而且只有初回版本，售價會與現行機種同價格，相信是為了準備日本新年商品戰而推出的吧！(山寺良牙)

Striker之後係NBA？

根據日本有關街機行情的消息透露，SEGA剛於10月尾，於涉谷展開了一次秘密的新作測試，是一個以NAOMI製作的籃球遊戲，相信就是傳聞之中的《Virtua NBA(暫稱)》。由於是《Virtua Striker》同一班製作人員的關係，畫面的效果與《VS ver.2000》相似，同樣是橫向捲軸。而操作則是一桿兩鈕，已經表現了傳球、射球、攔截、跳躍、籃板球等動作。遊戲與《VS ver.2000》相同是Tournment方式，系統上則是根據實際的NBA製作，球員及球隊都是利用上一季的資料，一場有齊4節，使用24秒控球等NBA規則，然而要5個人打足全場，倒是有點誇張。(阜林三郎)

遊戲誌創造職業球會大賽最新速報！

凡寄信到來參加由遊戲誌與及遊樂誌共同主辦、原定於11月7日舉行「創造職業球會暨WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4大賽」的朋友要注意了，現在有一些最新資料要向大家公布。由於反應熱烈關係，為令比賽籌備得更妥善我們決定將今次比賽順延一個星期舉行(即11月14日)，而順利被抽選入圍的朋友我們會個別通知比賽事宜。有一點要注意的，就是所有參加DC版《J LEAGUE創造職業球會》的朋友，必需記得在比賽當日帶同自己球隊之VMS，否則便會當作棄權論，至於比賽採取甚麼規則就有待當日的宣布。

順帶一提，就是由我們推出的《J LEAGUE創造職業球會》現正全力趕製中，希望到時大家多多支持啦！(遊戲誌編輯部)

遊戲誌 GAME SHOW 送大禮得獎名單

K'頸鏈	鄧廣輝
哥布電話繩	CHIU YAU CHEUNG
D 2錄影帶套裝	WANG TAT YUEN
悠久之瞳 膠FILE	方嘉樂
TO HEAT鎖匙扣	梁子敬/ 黃仲賢
BIOHAZD 3海報	LAI KIN BONG/ CHAN KING YUI
SUNRISE英雄譚海報	WING BONG LUI
KOLDELKA體驗版	胡澤霖
DREAMCAST電話繩	AU KWOK HUNG
SOFT BANK膠FILE	SIN WAI TAT
聯邦軍與自護軍扇	CHEN PAN KWONG/ 張世強
POCKET三味體驗版	源偉強
JAN CODE膠FILE	邱宇鋒/ 龐任鈞
CLICK MANGA體驗版	余嘉俊
ROCKMAN DASH遊戲	楊豐瑜
WONDER SWAN電話繩	范文慶
WINNIE THE POOH公仔	孫偉強
DATA EAST CALENDER	陳遠秋
DRAGON QUEST VII墊板	HUNG SZE CHUNG
PlayStation 2 CATALOG(連三隻體驗版)	YU WAI YIP/ PANG YUEN FUNG/ 梁家耀
陸行鳥不思議迷宮2系列鎖匙扣	黃子健
SENTIMENTAL GRAFFITI 2墊板	謝智軒
THE LEGEND OF DRAGOON MOVIE DISK	LAM MAN CHUN/ LEUNG KAM MING
ETERNAL ARCADIA膠FILE	鄭景仁

※以上各得獎者會有另函通知領獎事宜

天野喜孝談《FF9》

最近一本美國的遊戲機雜誌為現已移居美國紐約的天野喜孝做了一個訪問。在入面天野透露了一點《FF9》的消息。天野自從《FF7》起就再沒有為《FF》系列做人物設計，今次他在《FF9》中「重操故業」，他說今次SQUARE會較以前更重用他的作品在宣傳方面，不只是一個IMAGE這麼簡單，因此我們可以預期《FF9》的廣告上都會有天野的畫在內。他又透露今次《FF9》的風格會比較近似以往的《FF》系列，少了點科幻味而中古色彩較濃。相信《FF》的舊FANS聽到這消息後一定會十分高興(因為筆者也是)。(時雨)

座著白車到處飛車

SEGA的新職業遊戲(可說是賽車遊戲吧！)《救急車》，終於在10月29日正式發售和向市場推廣，遊戲最大特色當然就是在時限(病人未死)之前，將負傷的病人盡快送到醫院，與以往賽車遊戲不同，不可以到處撞，否則病人會死得更快，所以遊戲亦可說需要有較高的駕駛技術。(山寺良牙)

2000年1月份DC遊戲發售日大公開！

「年末年始」是遊戲界的一大旺季，各大遊戲廠商在這時期都不敢怠慢，尤其是SEGA、SONY等第一廠商更甚，因為這時期銷量的好壞會直接影響到主機未來的發展。SEGA就剛剛公布了1月份部份遊戲的發售日和價格，詳情如下：

花組對戰COLUMNS 2	1月6日	5800日圓
突擊！てけてけ！TREASURERS(暫稱)	1月6日	4800日圓
超鋼戰記機械王	1月13日	5800日圓
READY2RUMBLE BOXING	1月13日	5800日圓
AERO DANCING 轟隊長之秘密DISC	1月20日	2980日圓
NFL2K	1月20日	5800日圓
電車GO！2高速編3000番台	1月20日	5800日圓
CRAZY TAXI	1月27日	5800日圓
ROOMANIA#203	1月27日	5800日圓
Under Cover AD2025 Kei	1月27日	5800日圓

(時雨)

用私家物品還是好用些



著名結他音樂遊戲《GUITAR FREAKS 2nd Mix》機街版，KONAMI將會推出一個名為「GUITAR FREAKS LINK KIT 2」的付加裝備零件，這個零件的最大特色，除了像以往會對應PlayStation的Memory Card外，今次亦會對應PlayStation版的「GUITAR FREAKS用控制器」，鑑於街機版與家用版的控制器的設計與重量不同，特別是對於玩開家用版的玩者來說，一下子用街機版的控制器可能會有不習慣的感覺，所以推出這個套裝讓玩者可以帶其玩慣的控制器來玩，雖然是這樣，原本放在架上的控掣器也會有反應，即是可以兩個人玩同一條Link，不知會否弄到互相拖累對方呢？(山寺良牙)

不知是反口定還是別有內情

一向主張「反對二手遊戲買賣市場」的KONAMI，於今年10月開始在網上以實時形式進行二手街機買賣服務，而且受到業界的歡迎，以往市場業者當購入一部新機後，便需將舊機賣出去，可是很多時沒有門戶又或者因協議不能賣出去弄到十分頭痛，有了這個服務以後，相信對於街機市場遊戲的流通更具活性化；不過講到最後KONAMI這個政策仍是與「最污糟的『金錢』掛帥」。(山寺良牙)



HYPER
PC
PLAYER

專 業 評 壇

超級機械人大戰 64



SRPG/ NINTENDO 64/ BANPRESTO/ 6800日圓

赤目黑龍

噢…又是《超級機械人大戰》，不過，這次終於也可以玩「帶版」了，而好處當然是不用LOAD碟，而且SAVE的時間亦大為縮短，這實在是「機戰迷」的喜訊，不過，遊戲的分歧實在令人吃不消，總共124話的戰鬥先分4再分3，分上分，真是令人眼花瞭亂，而且沒有了配音，感覺真是差了少許，其實生產商大可以加配音，減版數，那不是皆大歡喜嗎？

評分：8分

SAM

令筆者最不滿的就是這隻《超級機械人大戰64》因為是盒帶關係，所以沒有LOAD碟時間，不過連最基本出招時的人聲都沒有，玩起上來完全是睇著、玩著一隻「默劇」。可是當中亦有其獨特之處，就是那個多人合作攻擊的新系統，給人一種很壯觀的感覺。

評分：6分

時雨

終於等到機戰在N64上登場，玩慣了PS版之後，早已忘記了這種不用LOAD碟的快感，真的好爽。不過因為是用盒帶的關係，配音沒有了，世事總不會兩全其美㗎，只有認命吧。另外今集劇情分歧超多，對玩者來就未嘗是好事，但有沒有人夠恆心肯全部試晒呢？

評分：8分

ARC THE LAD III



SRPG/PlayStation/ SCE/ 港幣448元

悟空

SCE名作的第三集，遊戲在今集新增了一個怪物卡系統，這系統令玩者可以在戰鬥中將敵人變成卡片之後再用回敵人身上，而且在使用卡片時的畫面亦非常漂亮，這系統設計意念不錯，另外遊戲的畫面雖然不太討好，但CG畫面卻異常強勁，喜愛玩RPG的朋友都應該一試這遊戲。

評分：8分

福田

如果用「引頸以待」來形容它實在一丁點兒也沒有錯。當年推出時備受注目，第二代有一定支持度，但到今集則發現廠商對它其實不太重視，廣告數目聊聊可數，難道Budget有限？雖然畫面改成全3D多邊形，但仍掩飾不了其一成不變戰鬥場面的弱點，而且更失望是人設完全不行，還有點抄襲《幻×水×傳》的嫌疑。

評分：6分

時雨

估唔到OP畫面超正，但遊戲畫面就……搞到起初還以為自己玩緊超任遊戲，不過好彩個FEEL都依然係《ARC THE LAD》。遊戲內有許多與主線無關的玩意和要素，開頭覺得幾過癮，但玩久了就開始有啲悶，兼且會忘記個故事講到邊。另外啲迷宮好長好「嘩」，似為了拖你時間般，只適合玩開《ARC THE LAD》的玩家。

評分：5分

東巴！ the WILD ADVENTURES



ACT/ PlayStation/ WHOOPEE CAMP/ 港幣382元

福田

兩年前的《我是東巴！》令人眼前一亮，事隔兩年廠方終於推出續篇，其本上玩法並沒有大改變，主角仍是野人東巴，最大分別就當然是全多邊形的畫面。老實講，基於班底功力和機能問題，很難要求畫面「賞心悅目」了，但事實上全3D化的好處是在於增加了遊戲的變化性，不過亦帶來畫面太花這個缺點。

評分：7分

赤目黑龍

好像和之前的沒有多大分別，實在令人太過失望了，這些所謂由大廠出品的遊戲，往往欠缺新意，《東巴！THE WORLD ADVENTURE》便是一個好例子，遊戲玩法和之前的完全一樣，所不同之處只是一開始便有武器使用而已，而且遊戲的故事性亦比上集差，雖然上集感覺不俗，不過，續集便真是,不思進取了！

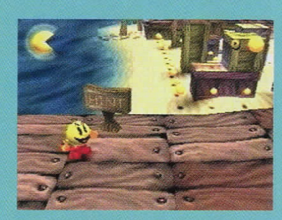
評分：5分

MARKS

雖然經過了兩年多的時間，但遊戲的質素卻沒有太大改繳，而只是將原先的2D畫面改變成今集的立體3D，令當中更有空間感及遊戲性。由於今集在途中死亡後，會從頭開始過，這樣不但使遊戲難度增加，而且令初次接觸這遊戲的人感到沉悶而放棄。

評分：6分

PAC-MAN WORLD



ACT/ PlayStation/ NAMCO/ 4800日圓

SAM

論玩法方面，《PAC-MAN WORLD》中的主要動作部分QUEST MODE，因為每版中途不能SAVE，萬一死了的話又要從頭開始，有時確實令人有點氣餒。另外最令人懷念的都可以算是那個CLASSIC MODE了，不過據聞有人能將舊版PAC-MAN全數250版爆機，的確令人震驚。

評分：6分

赤目黑龍

嘩！真係冇唸過PAC-MAN可以咁刺激，本來只是一個平平無奇的遊戲，被立體化之後，變成了這一隻非常驚險的動作遊戲，而且這更是PAC-MAN20周年的紀念作，實在是製作得非常出色，不過在判定方面就好像是嚴格了一點，而且敵人的殺傷力又實在是太過厲害了，如果真是要打爆機的話，真是不知要花上多少個小時了。

評分：7分

山寺良牙

取材自名作遊戲《PAC-MAN》的動作冒險遊戲，操作簡單，故事十分有趣，特別是主角的動作也十分惹趣，而遊戲中大部份出場人物也以3D製成，中場片段的製作亦十分認真，不過本人最感動的還是可以玩回昔日的《PAC-MAN》。

評分：8分

CHRONO TRIGGER



RPG/ PlayStation/ SQUARE/ 4800日圓

MS

闊別四年的舊作《CHRONO TRIGGER》，被移植到PlayStation上結果就只得一個，就是不論是進出戰鬥；或是開關MENU畫面都需要讀碟，而時間都頗長。雖然此版本加插了華麗動畫，但是「格數」明顯地不夠Game Show的版本多，從而在動畫播放時，有點「疾」的感覺，除此之外，其遊戲本身都造得不錯，未玩過「超任」版的，可不妨一試。

評分：7分

阜林三郎

Square第n隻移植超任之作，基本上除了有動畫片段及需要load碟外，遊戲本身完全與超任版毫無分別。Load碟時間上好像比上次《FF》的「案例」有改善的地方，不過對於玩過超任版的本人來說仍是有點難以接受。人家沒有片子能夠一口氣load完免麻煩，為何仍要為了那幾條片去受load碟之苦？

評分：5分

悟空

當年極受玩家歡迎的超任遊戲，當年從遊戲中得到的樂趣，現在可以再次回味，遊戲故事必然和超任版一樣，而且當年簡單的OPENING畫面到了PS已經變成動畫顯示，不過讀碟問題仍然存在，超任時期遊戲是不用等，速度十分流暢，但是到了PS就始終還是需要讀碟，如果可以不用讀碟的話，筆者定必給10分滿分。

評分：8分

專 業 評 壇

ZEUS II Carnage Heart



SLG/ PlayStation/ ARTDINK/ 5800日圓

IKI

很多人一提到這個作品便會十分怕怕，原因可能是這隻GAME中設計機械人的部份太過複雜，除非閣下是上集FANS又或是設計機械人的瘋狂者，否則也很有可能被此作嚇壞。然而，此作在設計機械人的部份也許做得太複雜，但戰鬥時的感覺也十分爽，總之一句，前作FANS不能錯過！

評分：6分

阜林三郎

本來是一個設計機械人的遊戲，這個續編則加入了戰略的元素。雖然故事性及簡易程度比上一集要好，但是設計機械人那個重點仍是難倒不少人，說實在的，純以一個戰爭模擬遊戲來說，這是一個非常香簡單的好遊戲，但是設計機械人方面「蝦人玩」，令遊戲的可玩性受到一定的影響。

評分：5.5分

悟空

一隻玩法頗新穎的模擬遊戲，遊戲中有多種機體供選擇，每種機體都有本身不同的特性，不過在動作活動方面就比較慢，假若廠商在戰棋行動方面改善一下速度問題，相信遊戲的可玩性必會更高。

評分：5分

蒼鋼之騎兵 SPACE GRIFFON



STG/ Dreamcast/ PANTHER SOFTWARE INC./ 5800日圓

SAM

以主觀角度來進行遊戲的《蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON》，遊戲節奏異常之慢，主角與同伴的對話又長又不能取消，確是令人等得不耐煩。地圖方面幸好遊戲中早有準備，只要將地圖DOWNLOAD後便可隨時查閱，否則一定會迷路，而這樣亦會方便我們這類人--「方向白癡」吧。

評分：5分

山寺良牙

玩法好像《DOOM》的感覺，操作方面有少許複集，武器會分為左中右三種模式，而機械人方面亦有不同形態；但本人厭音樂方面十分單調，與其說是音樂倒不如說只有音響效果；而且人物對白和故事方面只有聲音，字幕欠奉，對於不懂聽日語的玩家來說是一大障礙。

評分：5分

時雨

移植自PS的作品，本來期待它在遊戲性上可以有所進化，但結果進化了的只有畫面（這是當然的，DC嗰！）和人設，遊戲本身幾乎全無改變，它缺乏射擊遊戲應有的爽快感，但又沒有深奧的戰術，機械人變型除了速度改了之外其他性能都毫無分別，整體來說是水準不足，令人很快就會對這遊戲生厭。

評分：5分

青蛙故事書～尋找失去了的記憶～



RPG/ PlayStation/ VICTOR/ 5800日圓

時雨

相當出色的RPG遊戲。首先人設找高田明美來做已是一流，用育成模式來增強能力的設計亦非常之USER-FRIENDLY。近來的RPG通常都以長篇故事居多，即使有MULTI-ENDING，爆機之後通常都提不起再玩的意欲。而這遊戲則沒有這個問題，因為雖然有多達30個以上的劇情，但玩者無需全部玩齊，不論是RPG迷或者是RPG新手都可以充分享受它的內容。

評分：7分

SAM

一隻普通不過的SRPG類型遊戲《青蛙故事書》，當中玩者可選擇每日進行不同的訓練，令角色的基本能力得到提升，在戰鬥時便能穩操勝券，而且當玩者完成某段情節，書上便會出現該段故事。另外由於戰鬥時的節奏並不太明快，所以會令人感到沈悶。

評分：5分

福田

驟眼望過去，還以為它是一隻幼兒向遊戲，不過玩落才知道是「好嘢」。它的畫風簡單得來可愛，尤其是主角的青蛙造型實在太爆笑，在OP時那種挑起細軟走路的感覺非常得意，至於系統方面則是任務形式較自由的RPG，不算太複雜，與及《美少女夢工場》系的育成方式，無論你是初哥還是老手都會很快適應。

評分：7分

SILENT BOMBER



ACT/ PlayStation/ BANDAI/ 5800日圓

SAM

《SILENT BOMBER》是一隻玩法非常特別的作品，遊戲中玩者有時要將爆彈集中爆炸，但有時又要作連環爆破，感覺好像玩炸彈人一樣，而那個為了對付不同類型敵人而有不同變化的「E-UNIT」能力設定都令筆者十分欣賞，可是始終略嫌角色在畫面中太細，如果可以大些就最好了。

評分：6分

赤目黑龍

這究竟是一個動作遊戲還是射擊遊戲呢？不過不論這個遊戲是甚麼類型，這也是一隻相當不俗的遊戲，尤其是那種邊走邊射，以及有「引爆時間」的設計，令黑龍感到好像在玩立體的《BOMBERMAN》一樣，甚至乎比《BOMBERMAN》更好玩呢！不過，在遊戲之中的行動好像是「笨」了一點，不過也是相當出色的作品。

評分：7分

山寺良牙

以一隻動作遊戲來說，玩法十分特別，雖然有點像以前《CRACK DOWN》的感覺，不過玩起上來緊張感很高，音樂方面雖然不怎麼討好，但本人喜歡故事大部份對白也有配音助陣，而且是大推頭級，令玩者十分投入；操作方面本人則厭有少許複集。

評分：6分

LIGHT FANTASY 外傳



RPG/ PlayStation/ TONKINHOUSE/ 5800日圓

南風•澗

相當不錯的遊戲！人物造形可愛而且故事節奏明快，遊戲的系統簡單易明。它沒有採用：甚麼經驗值這回事，取而代之是主角玲玲的體重和尺碼，只要穿上不同的新衣就能改變她的能力值和屬性，筆者認為這樣比呆板地儲經驗值來得更有新意！另外遊戲的任務亦相當清楚易做，不要考慮了，就試試這隻LIGHT FANTASY外傳吧！

評分：8分

山寺良牙

人物設計方面十分可愛，無論是主角、同伴定還是敵人也是，不知是兒童向定還是少女向，故事上沒甚麼大特色，反而在裝備上則十分特別，連一些基本不適合在戰鬥上用到的裝備也會出現，例如：公仔服、泳裝……等。

評分：5分

MARKS

雖然遊戲畫面的質素只屬一般，但當中的人物與怪獸卻十分可愛，而由於當中的謎題和ITEM都易於解開和拾取，所以非常適合初次接觸的人。當中的體重要素可謂搞笑，好像人一樣吃得越多就體重就越重，哈哈。不過這遊戲仍然逃不出LOAD碟長的魔掌。

評分：6分

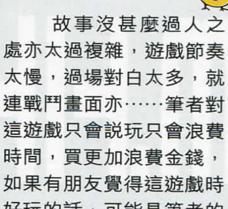
專業評壇

PLANET LAIKA

RPG/ PlayStation/ ENIX/ 5800日圓

悟空

故事沒甚麼過人之處亦太過複雜，遊戲節奏太慢，過場對白太多，就連戰鬥畫面亦……筆者對這遊戲只會說玩只會浪費時間，買更加浪費金錢，如果有朋友覺得這遊戲時好玩的話，可能是筆者的個人觀點問題。



評分：4分

卓林三郎

系統源自光榮的《封神演義》，加上了非常正統，正統得令人感到有點過份的故事橋段，本來出來都不會差得到那裡。怎料這個《森之王國》有了上兩個要素之外，還有一個更厲害的要素，就是「慢」，節奏慢得隨時成為安眠藥，把一個好賣點的遊戲弄成這樣，實在令人質疑製作者的水準。

評分：2分

MARKS

這個森之王國雖說是一個戰略遊戲，但卻沒有其當中應有的味道。首先廠商在未有能力製作3D立體遊戲的情況下還要進行開發，結果令到主角等人物變得不倫不類。另外還有當中的戰鬥節奏實在太慢了，再加上每次攻擊都要LOAD碟，所以很容易令玩者睡著了。

評分：3分

森之王國

SRPG/PlayStation/ Asmik/ 5800日圓

悟空

一隻傳統的RPG遊戲，故事講述一個少年被妖精挑選大成為拯世界勇者，玩法只屬一般，而且讀碟時間太多，做任何事也要讀碟，這樣會令玩家玩這遊戲的意欲大大減少，但遊戲有一特別之處，就是遊戲的魔法場面不錯，但是始終都是讀碟問題，如果可以將這情況改善一定會很受玩家歡迎。

評分：5分

福田

不知為何，ENIX總是喜歡推出一些令人匪夷所思的作品，雖知她只是一間出版公司，遊戲開發和製作其實是歸於其他公司，不過當你發現這次的角色都是貓貓狗狗，實在有點那個罷（太空貓狗？）。系統屬於典型的日式動作AVG，畫面OK，解謎要素一般，如果對這些角色沒有好感的人，還是可以選擇放棄之。

評分：5分

MARKS

雖然這遊戲延期多次，但始終都推出了，不過延期的遊戲並不是一定好玩的遊。不但人物不討好玩者，而且再加上慢吞吞的節奏，以及長長開場對白，使玩者感到沉悶及可以不玩也罷的感覺，另外它那多重角色的系統會使人很容易混淆。不過以故事性來說，是可以一試的。

評分：4分

CROSS偵探物語



AVG/ PlayStation/ Work Jam/ 6800日圓

卓林三郎

移植自SS的同名作品，基本上遊戲兩者之間沒有什麼分別，加上那「Mach Seek」的系統之後，簡直是差點令本人對PS讀碟速度改觀。不過畫面的質素上，明顯地及不上SS版，幸好還有全新製作的Opening搭夠，總算是一個「好好睇睇」的移植。

評分：6分

福田

頗有名氣的AVG移植作，但大家可別將它和《金田一》或《神宮寺》相提並輪。身為偵探遊戲的《CROSS》，賣點當然是那些花盡玩家腦汁的案件謎題，而它有時更會考到大家的日文能力，所以不諳日語的朋友會有點吃力。另外，假動畫亦是其「煞食」之處，不但減輕了大量播片所需要的容量，亦頗有新鮮感。

評分：6分

IKI

SS時代的作品，現在經過重新「包裝」後再次於PS上與大家見面，當中值得一讚是讀碟的流暢度，加上PS版各種「親切」的機能，使到這移植版比起SS版更成功。本作的劇情十分緊湊，最重要是沒有自圓其說的場面出現，故事性一流‧‧‧‧然而大前題是閣下起碼要「略懂」日文。

評分： 5分

MONSTER COLLECTION～幪面之魔導士

RPG/ PlayStation/ 角川書店/ 5800日圓

時雨

對玩開《MAGIC》的筆者來說，這隻遊戲略嫌太過簡單，但對之前未玩過TCG的朋友來說，又可能會太過複雜，主要是因為遊戲沒有一個好的教學模式，單看那本簡單的說明書，實在難以明白遊戲的玩法。附加的RPG模式又不倫不類，搞到有時以為自己玩緊《不思義迷宮》……

評分：6分

赤目黑龍

對於CARD GAME迷來說，這遊戲可說是相當的不錯，可是，遊戲之中對玩者的指示實在太少了，所以如果不是有玩過CARD GAME的玩者一定會被「玩死」，另一方面，遊戲本身可能會過於沉悶，因為只是不斷在行迷宮，真是相當乏味，而且因為遊戲屬「比較正統」的CARD GAME，不像《遊戲王》般有重的「遊戲味」，所以仍是欠了一點吸引力。

評分：6分

卓林三郎

在一片《Magic》熱潮中，日本人也湊熱鬧創造了其card game《Monster Collection》，更將其TV遊戲化。雖然遊戲方面與《Magic》相似，不過感覺上因為被改成TV遊戲的關係，難度上比實際的card game低了一點，不過對於這個「Table game白痴」的本人來說，也有一定的難度呢。

評分：6分

漂流記



SLG/ PlayStation/ KSS/ 5800日圓

IKI

可算《無人島物語》系列的最新作，畫面方面更改以45度鳥瞰視點進行，遊戲中要求玩者在孤島上作出種種求生法門的遊戲方式，仍舊是吸引玩者購買遊戲的賣點之一。就個人來說，本作的自由度相比起電腦版更是有過之而無不及，但相對於初玩者這可能反而是一個包袱。（唔知做乜）

評分： 6分

山寺良牙

這隻冒險遊戲《漂流記》究竟可否說是PlayStation版的《無人島物語》呢？別論故事內容，單是背景就已是全抄，反而改變的則在出場人物方面，當然也是以美女居多；不過在一些行動系統上，則由指令式改變成行動式，而且也有此半動作場面，算是比較有新意。

評分：4分

MARKS

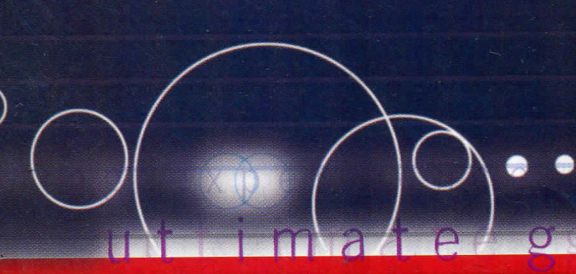
這作品基本就是《無人島物語》，只是改了GAME名而已。由於基本上要素與《無人島物語》差不多，所以無法以特色來比較。不過這遊戲仍有可玩的地方，因為PlayStation上很少有這種以孤島求生為題材的遊戲。筆者覺得當中的45度俯視視點可令玩者更清楚看見地圖中發生的事情。

評分： 5分

GAMEPLAYERS.COM.HK

進入最後倒數！

踏入11月，距離GAMEPLAYERS.COM.HK開業的時間已經愈來愈少了。
到底GAMEPLAYERS.COM.HK是個怎樣的網頁呢？
首先，這是一個免費的遊戲網頁，內容包含了現時遊戲誌集團內三大刊物《遊戲誌GAME PLAYERS MAGAZINE》、《遊樂誌GAME PLUS》以及《HYPER PC PLAYERS》的精華所在，經我們的精心挑選下，為各位報道最新的遊戲資訊及攻略，今次我們便會先來預告部份大家將會看見的內容。



記住！ 11月中旬
www.gameplayers.com.hk
一起見証最強遊戲網頁的出現！！



• HOT NEWS

在現今資訊發達的社會，每日也會有新的情報出現，除非你認為單靠每星期或每兩星期一次的雜誌及其有限的版位，已經足以滿足自己的求知慾，但這個似乎已經是現時唯一的方法。
不過，在GAMEPLAYERS.COM.HK之上，各位將可以看到每日更新的最新遊戲情報，當有突發性的大新聞發生時，我們又會以特輯的形式第一時間送給大家，更不會有版位的限制，對掌握資訊有更大的自由。

• PREVIEW

對於一個未推出市面的遊戲，大家過往可能只能靠買書才能得到有關的資訊，但當有了GAMEPLAYERS.COM.HK之後，大家便能免費獲得相同或更多的消息。

• REVIEW

那麼，已經推出了的遊戲又如何呢？除了有PREVIEW時的最新資訊外，由於GAMEPLAYERS.COM.HK是互聯網上的產物，即使是已經推出了一段時間的作品亦可以隨時翻查有關的資料，從此各位不用再為家中那一大疊過期雜誌而煩惱，只要你隨時上網到GAMEPLAYERS.COM.HK，遊戲的有關介紹便會馬上送到。

• TACTICS

遊戲誌集團各刊物的攻略質素是不容置疑的，GAMEPLAYERS.COM.HK除了會精選這些攻略送給大家外，我們更會有一些不會在書上看到、完全是全新製作的攻略。

• TRENDY

有看過GAME PLUS的讀者，都會知道其副刊的內容有多豐富，這些吸引的內容當然亦會出現在GAMEPLAYERS.COM.HK之上，除了日本偶像、漫畫、動畫、潮流產品外，我們還會加入一些利用了互聯網特性的題材，務求令大家能第一時間緊貼潮流資訊。

• POCKET

在PS、DC及N64這些家庭遊戲機鬥得難分難解之餘，手提遊戲機亦正在爆發前所未有的激戰，穩佔最高市場佔有率的GAMEBOY，正面對NGPC及WS兩部新型手提遊戲機的挑戰，此外再加上無數以獨立遊戲方式推出的小型手提機，誰勝誰負還是未知之數。

• FORUM

互聯網是個自由的空間，網上的新聞組更一向是不少上網機迷每日必到的地方，試問GAMEPLAYERS.COM.HK又怎會少了這一部份呢？我們不單會安排新聞組讓大家暢所欲言，更會安排不少特備節目令大家充滿驚喜。

大家對於以上的內容認為如何？但這些只是GAMEPLAYERS.COM.HK的其中部份內容，當11月中我們在互聯網上正式登場時，相信會令全港的遊戲雜誌及遊戲網頁帶來一次極大的衝擊，但我們最需要的還是大家的支持！



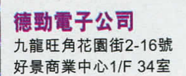
優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年11月19日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

格鬥遊戲迷 必備恩物

憑券到本店可以$180購買PlayStation用格鬥遊戲專用「TWIN JOYSTICK」





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

天鵝遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列Wonder Swan遊戲可獲$30優惠
《新世紀EVANGELION》
《陸行鳥之不思議迷宮》
《GUN PEY》





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

Sony PlayStation 全攻型雙人套裝優惠

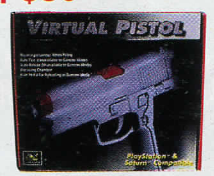
憑券到本店購買「PlayStation 9003行貨主機(110V～240V)世界通用＋原裝手掣＋記憶卡＋AV線＋說明書＋《電車GO！2》遊戲＋《電車GO！2》控制台＋《電車GO！2》舵錶」
全攻型價位$1490

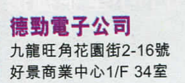


新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

舉高手別動！

憑券到本店購買PlayStation用光線槍 VITUAL PISTOL 可平$30





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

賽車手必備

憑券到本店可以車手價$195購買配件「GT2 Racing Wheel」



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

Sony PlayStation 超正貨品優惠用家

憑券到本店購買下列配件可獲優惠：
原裝SONY絕版手掣　優惠價$39
原裝SONY記憶卡(有多款顏色任君選擇) 優惠價$130
原裝震動手掣　優惠價$130



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

出街坐車悶有妙法I

憑券到本店可以$530購買著名手提遊戲機「GAME BOY」套裝
套裝包括：皮套、火牛、電話繩



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

出街坐車悶有妙法II

憑券到本店可以$560購買著名手提遊戲機「NeoGeo Pocket」(新版)套裝
套裝包括：皮套、火牛、電話繩



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

PlayStation原裝名作遊戲名益玩家

憑券到本店購買下列遊戲可獲優惠之餘，更會獲贈禮品一份：
《電車GO！2》
《DEWPRISM》
《夢幻模擬戰IV & V Final Edition》
《天誅 忍凱旋》
《SAGA Frontier 2》
《SILENT HILL》
《TOMB RAIDER III》



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast遊戲熱辣辣優惠

憑券到本店購買下列Dreamcast遊戲可獲$30優惠
《機動戰艦NADESICO The Mission》
《幻影月夜》
《REVIVE…蘇生》




德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

修理遊戲機 現金券

憑券到本店
修理遊戲機
可作$50使用

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy
NeoGeo Pocket Color
可獲獲贈手提遊戲機專用電話繩一條



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年11月19日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast夢幻般大特惠

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋SONIC Adventure／Virtual Figther 3tb＋Visual Memory System（另附送專用電池兩粒）」

夢幻般價位$1460

另憑券到本店購買所有Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

CHRONO CROSS（付特典掛籤）
CHRONO TRIGGER（付角色TRADING CARD）
西遊記
立體忍者活劇 天誅 忍百選
RUN ABOUT 2
ARC THE LAD III
SD GUNDAM G-GENERATION ZERO
DEWPRISM
ARMORED CORE(MOA)
JoJo奇妙冒險
悠久幻想曲保存版Perpetual Collection
我的料理
ACECOMBAT 3 Original Soundtrack with APPEND GAME DISK

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）



珍貴遊戲優惠看清楚

憑券購買以下SEGA SATURN絕版遊戲可有優惠：

《SONIC 3D FLICKIES ISLAND》
《無人島物語R》
《基利之野望》
《PHANTASY STAR COLLECTION》
《ROOMMATE井上涼子》
《SHINNING FORCE III》
《DEAD OR ALIVE》（初回限定版）
《FIND LOVE》
《Gundam外傳》（BOX SET限定版）
《同級生》



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

SNK每年著名格鬥遊戲大作，20世紀完結篇！

憑券到本店購買SNK著名機街格鬥遊戲《The King Of Fighters 99》日本版

可獲$20大元優惠

另附送遊戲海報與人物公仔鎖匙扣

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

LANGERISSER MILLENIUM
CHU CHU ROCKET（連彩色控制器）
REVIVE～蘇生～
BLACK MATRIX A/D
GUNDAM外傳
J-LEAGUE創造職業球會！
創造IDOL雀士吧！
GET BASS
往北去PHOTO MEMORIES
DANCING BLADE任性桃天使II～Tears of Eden～完全版

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）



遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

NINTENDO 64（比卡超限定紀念版）N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
WONDER SWAN JUSCO版本透明紫
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
全新PlayStation 1000機
NEO GEO帶機（日本版）連大Joy Stick
NEO GEO CD機（日本版）
NEO GEOCDZ機（日本版）



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

遊戲機／遊戲現金代用券

憑券到本店修理遊戲機
或
購買二手遊戲
可作$20使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

GRANDIA
CHOCOBO RACING
THOUSAND ARMS
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
CLOCK TOWER 2
DINO CRISIS
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
LEGEND OF LEGAIA
STAR OCEAN
NBA LIVE 99
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
PERSONA
LUNAR COMPLETE（限定版）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）



N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有美麗優惠：

STAR WARS EPISODE I RACER
BIO HAZARD 2
RESIDENT EVIL 2（美版）
WIN BACK（日、美版）
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

需要你的支持！

本店現高價徵收Dreamcast與PlayStation主機和遊戲軟件
（詳情請到本店查詢）



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

POCKET MONSTER（紅、黃、綠、藍）（日、美版）
RESIDENT EVIL
POKEMON YELLOW（美版）
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
魔界塔士SAGA I、II、III
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
SLAM DUNK
北斗之拳
CARD CAPTOR櫻
遊戲王2

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）



遊戲機配件燙手優惠

憑券到店選購遊戲機配件可有優惠：

Dreamcast美版遊戲配件
N64原裝SAVE CARD
N64原裝CONTROL PAD
N64原裝S-VIDEO CABLE
N64原裝震動手掣
N64 Game Boy Pack
PlayStation原裝RGB CABLE
PlayStation原裝S-VIDEO CABLE
PlayStation原裝VMC-AVM250 MULTI AV/RGB CABLE
SEGA RGB線
SEGA SATURN S-VIDEO線
NEO GEO CONTROLLER PRO.
NEO GEO原裝RGB線



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）





SUPER PC PLAYER 電腦遊戲誌

新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st 超級機械人大戰 64



NINTENDO 64／SLG
■BANPRESTO
10月29日
7800日圓

2nd WIN BACK



NINTENDO／AVG
■KOEI
9月23日
7800日圓

3rd CHRONO TRIGGER



PlayStation／RPG
■SQUARE
11月2日
4800日圓

4th ARC THE LAD III



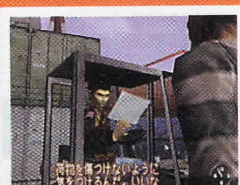
PlayStation／RPG
■SCEI
10月28日
6800日圓

5th REVIVE…～蘇生～



Dreamcast／AVG
■DATA EAST
10月28日
6800日圓

日本雜誌《Dreamcast Magazine》9月17日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	莎木(SEGA)
2	2	GRANDIA II(GAMEARTS)
3	3	BIO HAZARD CODE：Veronica(CAPCOM)
4	4	SNK VS CAPCOM(CAPCOM)
5	6	電腦戰記VIRTUA ON ORATORIO TANGRAM(SEGA)

熱線遊戲流行榜







1st	J-LEAGUE創造職業球員(SEGA)	147票
2nd	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE (CAPCOM)	113票
3rd	BLACK/MATRIX AD(NEC INTERCHANNEL)	65票
4th	超級機械人大戰LINK BATTLE(BANPRESTO)	53票
5th	JO JO奇妙冒險(CAPCOM)	51票
6th	SNK VS CAPCOM激突Card Fighters(SNK)	28票
7th	THE KING OF FIGHTER 99(SNK)	25票
8th	FRONT MISSION 3(SQUARE)	21票
9th	DEWPRISM(SQUARE)	20票
10th	ARC THE LAD III(SCEI)	17票

最期待的新作







1st	(DC)	超級機械人大戰α(BANPRESTO)	134票
2nd	(DC)	莎木(SEGA)	94票
3rd	(DC)	SUNRISE英雄譚(SUNRISE INTERACTIVE)	69票
4th	(DC)	魔劍X(ATLUS)	54票
5th	(DC)	BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	38票
6th	(PS)	心跳回憶2(KONAMI)	29票
7th	(PS)	GRAN TURISMO 2(SCEI)	14票
8th	(PS)	CHOCOBO STALLION(SQUARE)	13票
9th	(PS)	VALKRIE PROFILE(ENIX)	9票
10th	(PS)	Tales of Eternia(NAMCO)	7票

最希望移植作品



1st	(AD)	THE KING OF FIGHTER 99	117票
2nd	(AD)	VIRTUA STRIKER 2 ver.2000	45票
3rd	(PS)	Final Fantasy系列	39票
4th	(AD)	消防士(SEGA)	32票
5th	(AD)	DEAD OF ALIVE	19票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

RUNABOUT-Z

PlayStation/RAC/CLIMAX/11月18日/5800日圓/對應ANALOG

©1999 CLIMAX

因為玩法獨特而得到一片玩者好評的《RUNABOUT》終於推出其續集，其中的玩法當然與上集同樣以不同車種來完成任務，而今集不單在畫面上得到強化，車種數量和任務亦會得到強化。另外今集更會增加了TUNE車、入油等要素，令到當中的樂趣增加。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第111期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Pokemon Card Game Special Game Set 3名

謝秀慧 K8984XXX(A)
馮啟賢 K643XXX(0)
梁志明 Z473XXX(8)

《The House of the Dead 2》海報 2名

Wong Sze Shun Z107XXX(4)
Tony Kwok K343XXX(2)

《Soul Calibur》海報 3名

張世強 Z439XXX(1)
李家明 P649XXX(7)
陳志輝 K712XXX(4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

Pokemon Card Game Special Game Set 3名
《The King of Fighters Dream Match 1999》海報 2名
《Climax Landers》海報 3名

讀者留言壁

石耀坤：

《BIO HAZARD 3》真是很快爆機，而故事又不長，勝在多Fans支持。

陳兆銘：

《SNK VS CAPCOM激突Card Fighters》雖未能令我忘餐，但本人已因它而廢寢。

劉毅麟：

《莎木》延期推出，我覺得不太好了，因為我很想玩。

Kwok Yung Hang：

玩落隻超級機械人大戰LINK BATTLE都OK！最正係陰到敵人食應自己的攻擊。

Lai Kin Bong：

《BIO HAZARD 3》的RANDAM SET設計非常好，玩完再玩可得到另類味道。

謝智軒：

Dreamcast的《J-LEAGUE創造職業球會》不但畫面超靚，而且系統改良了不少，絕對是必買之作。

遊戲誌的回應

之前曾說過的《J-LEAGUE創造職業球會》比賽終於正式落實了，而身為這遊戲FANS的你當然不會錯過這個大顯球隊身手的機會。另外，雖然莎木延期令不人失望，但畫面質素相信值回這段等待的時間。最後各位要小心身體，不要因玩遊戲而不眠不休。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：11月18日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

____

最希望移植的作品：________

讀者留言壁 ________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至11月14日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.GIGA WING
□2.SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～
□3.COLUMNS GB～手塚治蟲人物～
□4.把四方頭圍住 料理BATTLE編
□5.R-TYPE DX
□6.TETRIS ADVENTURE前進吧！米奇和他的同伴們
□7.LITTLE MAGIC
□8.連結PUZZLE連結PON 2
□9.SUBMARINE HUNTER(魚虎)
□10.光之島
□11.BREEDING STUD'99
□12.MARVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HEROES EX EDITION
□13.Side By Side Special 2000
□14.Pet in TV~with my dear dog~
□15.THE・占卜~戀愛星空占卜
□16.西遊記
□17.立體忍者活劇 天誅 忍百選
□18.PRISONER
□19.J-LEAGUE創造職業球員
□20.BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
□21.BLACK/MATRIX AD
□22.超級機械人大戰LINK BATTLE
□23.JO JO奇妙冒險
□24.SNK VS CAPCOM激突Card Fighters
□25.THE KING OF FIGHTER 99
□26.FRONT MISSION 3
□27.DEWPRISM
□28.ARC THE LAD III
□29.其他：________



主持人：YURI



期待已久的《SNK VS CAPCOM》的Card Game已經於早兩個星期推出了，如我們所料，大家很喜歡這遊戲，推出了只一個星期便已斷市，更曾一度炒至雙倍價錢，很多謝大家的鼎力支持呢！為免被不法之徒炒賣，我們已大量入貨，大家不用擔心，但特製之海報就已送完，而中文說明書現正趕製中，如大家已買原裝行貨但未取中文說明書，就記得返去取回嘞！



「歷代《拳皇》系列最喜歡人物名字」投票結果

男性角色

名稱	票數
八神	80
京	80
Terry	24
Geese	16
Robert	16
K'	16
七枷社	12
獠	12
真吾	12
陳國漢	12
蔡寶奇	8
Ralf	4
Orochi	4
Mr.Big	4
金家藩	4
Krauser	4
Andy	4

女性角色

名稱	票數
不知火舞	36
Athena	36
Leona	20
Blue Mary	16
Yuri	8
香澄	4
李香緋	4





讀者來信

SNK工作人員：

Hello！你認得我嗎？我係楊錦添啊！今次第二次寫信來。

你們的勁作《SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS》推出了，我急不及待買了SNK版，開始我擔心唔知點玩，我很少玩CARD GAME的，好像很繁複咁，但玩落又不是太難，而且非常好玩呢！人物的造型十分Q，所以我決定籌錢買埋CAPCOM版呢！

在10月21日，SNK一口氣出了那麼多Game，我一時都不知怎選擇，因為隻隻都想玩呢！出Game日期又差不多月尾，所以零用錢都用得七七八八了。沒有錢買啊！

有同學問我，你買了NGPC有沒有後悔，你看它的銷量也不太理想？我說一點也沒有後悔，因為NGPC的Game適合我，GBC的《Pocket Monster》我不感興趣，。我有玩過，但不是太有趣，WS的畫面唔靚，只得《機戰》出名吧！而《拳皇》、《餓狼》等就是我的至愛。

看過Game時間表，其實也很多Game出，隻隻都非常期待啊！但我有些問題想問吓！

(1)《頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM》是不是只得12個角色選擇？
(2) NGPC發光放大鏡是不是SNK製造的？
(3) NGPC的機能能否製造立體Game？
(4) 聽說NGPC有上網！香港能不能呢？

多謝回答！

楊錦添上

好多謝你對NGPC的支持，我們會用更多更勁的遊戲來多謝你。

(1) 不要小看32M記憶容量噢！這遊戲更可對應DC版《頂上決戰最強Fighters》，依你估計會否只得12個角色？！
(2) 不是。
(3)《電車GO！2》算唔算？
(4) 如果日本推出的話，香港就好大機會都推出，請耐心等待一下吧！

NEOGEO 十週年紀念活動 第二彈 大抽獎得獎者名單

頭獎：張家希 (V42XXXX)
二獎：CHENG PO YIN (K24XXXX)
三獎：VECTOR TIN (385XXX)

安慰獎：
1.王慧如
2.李嘉輝
3.何志明
4.SIMON TSE
5.葉榮
6.SO FAT YUNG
7.VITA FUNG
8.陳家威
9.WONG WAI
10.譚偉傑

恭喜以上得獎者，他們會各得非常珍貴的《拳皇'99》人形鑰匙扣一套，NEOGEO版及業務用版《拳皇'99》海報各一張，頭獎更可獲得《拳皇'99》NEOGEO盒帶一盒，二獎則可獲得NGPC主機連遊戲軟件一套，而三獎就可得NGPC遊戲軟件2個。

以上各得獎者將獲個別通知領獎，未有被抽中的朋友唔好失望，因為我們會陸續舉行NEOGEO十週年紀念的慶祝活動，請大家留意Game Players的報道吧！

意見收集

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。



最新作品情報火速送上

GUN SURVIVOR與CODE:Veronica全新畫面

隨着《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》的落幕，大家是否有點意猶未盡呢？不要緊！遲點還有同樣精彩的射槍版《GUN SURVIVOR》和外傳作品《CODE:Veronica》，繼續為各位帶來刺激緊張的氣氛。現在我們剛收到日本方面的最新圖片，就在這裏為大家報道這兩隻新作的情報吧。

《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》

BIOHAZARD GUN SURVIVOR





平時你們就玩得多冒險形式的《BIOHAZARD》了，那麼淨用手槍的純射擊玩法大家又有沒有想像過？將於明年1月推出的PlayStation遊戲《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》就是屬於這類玩法。玩者可利用GUNCON光線槍來完全模擬遊戲角色的行動，不論前進、後退、轉身等動作都能發揮得淋漓盡致，加上主觀視點增加了和怪物對峙時的驚慄感。今期我們先刊登遊戲中的3款怪物造型，至於詳情則請留意下期的詳盡介紹。

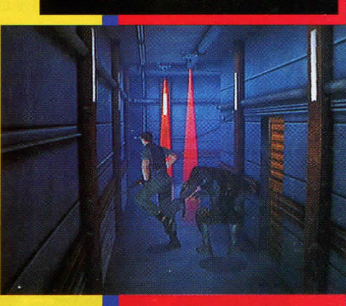


《BIOHAZARD CODE: Veronica》





各位DC機主期待已久的新作《CODE: Veronica》，亦是大家茶餘飯後的話題。相當大家應該知道主角CLAIRE就是二代時的女主角，到底她單人匹馬遠赴歐洲有何目的？而途中更會得到兄長CHRIS的協助逃離難關。特色方面，全3D多邊形背景畫面超出一直以來的水準，加上光源效果令遊戲變得更真實，兼且增設了一些新元素，務求令玩家有更新鮮的體驗。如果你有興趣，不妨購買將於12月推出的《BIOHAZARD 2 value plus》，裏面附有本作的體驗版。



繼續有SURVIVOR FILE送

截至目前為止，我們手上還有數本《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》的精美小冊子SURVIVOR FILE，作為大家來信提供寶貴意見的答謝禮物；記着要附上個人資料啊。

讀者意見大招募

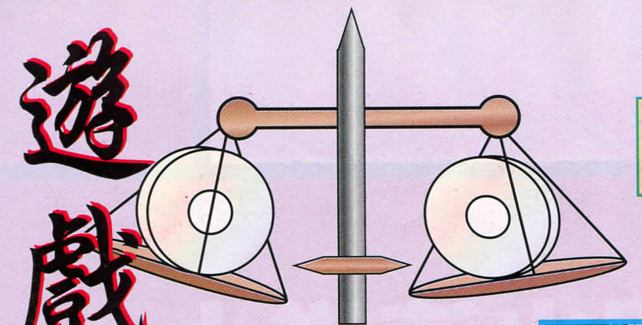
假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《THE PUNISHER》到家用機；最喜歡角色是《吞食天地II》的關羽」。

今期讀者來信

我想談談自己對《BH3》的一些看法：今集新增Life Selection的部份使故事更多元化，可吸引玩家一玩再玩。而僱傭兵模式亦相當有趣，對玩家而言絕對是一個新嘗試。但此Game亦有其不足之處，就是其難度，Heavy mode太難，Light mode太易，希望下一集可以在難度上取得平衡。另外，角色攜帶物品的限額有點奇怪，是以數目來計算，一個正常人怎可能同一時間帶着機鎗、榴彈炮、地雷槍這些重型武器呢？如改以重量計算可帶的物品數量會更好！本人正期待着《BH4》的推出！

李恆基

遊戲終審庭



陪審員：時雨
遊戲時間：120小時

front mission 3

打從超任年代開始，《FRONT MISSION》系列已經是SQUARE云云作品的一個異數。無他，當時以幻想RPG著名的SQUARE，竟然推出了一隻以近未來世界為背景，並以戰鬥機械人為主角的戰略SLG。那充滿真實感的世界觀、細緻的機械設定、和重厚的故事，都令一眾SF迷為之着迷。轉眼間，《FM》系列已出到第3集，到底今次它的成績如何？



水準大起大落的《FM》系列

《FM1》的成功，令玩者對它的續集充滿期望，但《FM2》的表現卻是大不如前。的確，畫面的質素是提高了（以PS的機能這是應該的），3D的戰鬥亦非常精彩，但在系統方面卻有着太多不合理的地方（格鬥武器太強、倒扣制的AP系統等），加上長得難以接受的LOAD碟時間，都教玩者望而卻步。之後推出的《FRONT MISSION ALTERNATIVE》雖然想在遊戲機的SLG中殺出一條REAL-TIME戰略的新路向，只可惜PS的機能實在「力有不逮」，最後亦是失敗收場。

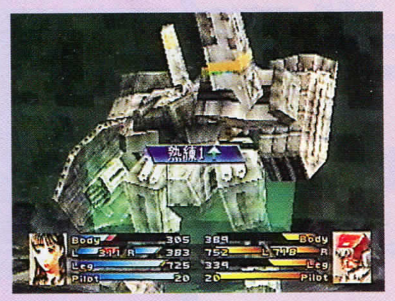


吸收了這兩次教訓後，SQUARE痛定思痛，決定將一切回歸至原點，以內容取勝。結果沒有令人失望，《FM3》應該是近期筆者玩過的SQUARE遊戲中，最有水準和誠意的一隻，以下，是筆者對這遊戲的少少意見。

畫面——實而不華

《FM2》內的戰鬥畫面，或許是確實地表現出WANZER之間戰鬥的真實情況，但當每一場戰鬥連LOAD碟要用上成分鐘的時候，它就只會成為玩者的負擔。《FM3》的製作人員用一個簡單但聰明的方法將這問題解決，那就是直接在地圖畫面上進行戰鬥。這樣做不單只縮減了LOAD碟的時間，更可以真實地反映出戰場上地形對戰鬥做成的影響，例如高低差和障礙物會大幅影響命中率等等。再細心留意一下，可以發現戰鬥中砲彈遺下來的彈孔和爆炸痕跡都會在地圖上原原本本地反映出來，真實感亦由此而生。

LOAD碟時間是縮短了，但由於有大量的多邊形已被用在地圖上面，相比起上集，《FM3》的WANZER造形是遜色了不少，主要是因為許多細微的地方都被省略掉，多邊形的貼圖又比較粗枝大葉（以SQUARE一向的水準來說），爛POLYGON的情況亦時有所見，不過仍然是在可以接受的範圍。



和機械設計剛好相反，《FM3》的人物設計非常出色，這是《FM》系列的一貫傳統。《1》的天野喜孝（作品：FF系列等），《2》的末彌純（作品：日本版巫術、BRANDISH等），到《3》的山田章博（作品：羅德島戰記等），全都是大師級人馬，SQUARE深明人設對整隻遊戲的氣氛和玩者的投入感有重大影響（回想起《OGRE BATTLE 64》的人設，唉……），所以在這方面的工夫不敢怠慢，而出來的效果亦相當好，值得一讚。

戰鬥系統——出色但非完美

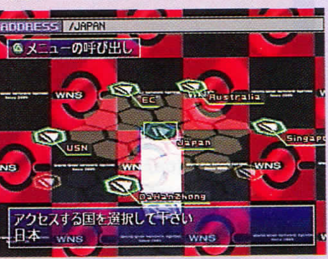
回想起玩《FM2》的時候，那個AP系統真的很不合情理，因為不管敵人有多厲害，只要玩者派人將他包圍，他的AP就不能回復，繼續捱打了。幸好在《FM3》中這情形已不復見。因為每回合AP的回復量是固定的，故此不用擔心被包圍的時候會沒有AP移動。而在反擊時以敵人和玩者之間的距離來調整使用的AP量亦是今集系統的一大改進，也合理得多。

武器的平衡性一直是《FM》系列為人垢病的地方，《FM3》在這點上並沒有太大的改進。例如一直以來格鬥是最強的武器（攻擊力、命中率高，用的AP少），今集雖然它的威力是被調低了，但仍然是偏強；飛彈在今集的射程增長了（達9格之遙！），加上地圖本來就不大，基本上想逃離它的射程範圍是不可能的；散彈槍和機槍的威力不及格鬥和飛彈，多用於「補飛」或對付敵人的格鬥機。但筆者發現機槍不論是命中率、威力或是確實性都較散彈槍差，令人失去用機槍的意欲；餘下的3種武器——來福槍、火炎噴射器和榴彈砲均屬於可有可無的類別。來福槍射程雖遠，但和飛彈仍然是無得比，加上對空能力極差，完全沒有用的需要；火炎噴射器射程太短，威力、穩定性都不佳；榴彈砲威力是很強大，但玩者應如何在激戰中找出只有敵方部隊的區域？不如用飛彈算了。由於遊戲中武器性能有着這種不平衡，導致戰鬥偏向千篇一律，變化不大。

戰鬥技能「SKILL」是《FM》系列的一大特色。今集設計者將SKILL和WANZER的部件連在一起，所有部件都有一項獨特的技能SKILL，玩者要先在WANZER上裝備了這些部件，然後等它們的SKILL在戰鬥中隨機發動，之後才可以在機師身上的電腦登錄學習了的SKILL。聽似複雜，其實非常簡單，很快玩者就會沈迷於「儲部件和SKILL」之中……不過實際上大部份的SKILL都是不可能用在實戰上的，因為玩者電腦的容量有限（最多只有6格），與其裝備一些只在極少數情況有用的SKILL（如ANTI-BREAK、AP X成CUT、包圍格鬥等），不如穩健地裝一些容易連鎖的SKILL，增加攻擊力還實際，這是美中不足的地方。

另外，今集的難易度似乎較上一集為低，原因是盾牌的防禦能力超強。當敵人攻擊時，玩者只需用盾牌擋格，就幾乎不用擔心自己會被擊倒。而且敵人和上集不同，他們的SKILL不會有連鎖發生，威力自然相當有限。這對戰略遊戲的初哥或者是好的，但對筆者來說就不大「夠喉」了。





一個劇情，兩個結局

《FM3》的其中一個新嘗試，是將一條故事主線分開用兩個不同的觀點來敘述。有人可能會覺得這樣做多餘，但筆者卻認為這是非常合適的，因為在《FM》的世界中，正與邪的界線是很模糊的。今天你覺得USN是自己人，明天換個觀點來看它可能是一切事情的罪魁禍首。《FM3》很巧妙地用兩個女主角的遭遇來將事情的來龍去脈展露在玩者的面前，不單止豐富了遊戲的內容，也可以用盡製作人員辛辛苦苦的設定，不致於浪費他們的一番心機。但筆者對故事某些地方頗有懷疑，首先，為什麼USN可以在大漢中的領土上公然進行空降作戰，而不會受到世界的注目和譴責？換是現實生活，兩國不全面開戰就怪！另外，亞理沙在離開父母親和愛瑪來到日本之時應該已經9歲，在這年紀的小孩子，實在沒有可能忘記自己姊姊的樣子吧？還有最大的疑團，是為什麼在亞理沙篇內魯卡夫可以先將MIDAS起動，然後才施施然離開；但在愛瑪篇，亞理沙竟為了起動MIDAS而和它同歸於盡？！這是什麼道理？雖說「講古唔好駁古」，但在筆者心中始終都有條刺……

總結

《FRONT MISSION》系列雖然之前有過失敗作，但《FM3》證明了它仍然是SQUARE的一隻SRPG皇牌，也挽回了玩者的信心，期待在PS2上《FM》系列能有更好的表現（SQUARE你會出續集吧？）。

資料提供：瑞華行



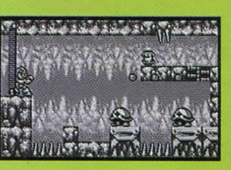
WONDER SWAN專頁

新貨速遞

ROCKMAN AND FORTE

發售日期：10月21日
製造商：BANDAI/ CAPCOM
售價：3800日圓

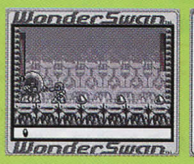


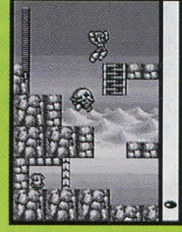



相信大家對《ROCKMAN》這名字一定不會感到陌生，不過，一直以來在手提機推出的同類遊戲也有着同一問題，便是動作遊戲之中經常有「鬼影」出現，不過，WS的遊戲便不會有這種問題存在，所以，剛推出的新遊戲《ROCKMAN AND FORTE》便是一個值得玩的遊戲了。

這次的遊戲和之前的多集大致上也是相同的，同樣是一集橫向的動作遊戲，而遊戲的特色之一便是可以使用另一個人物「FORTE」，基本上，大家可以視「FORTE」為一個奸角，不過，他的操作方法和「ROCKMAN」便非常不同了，單是在攻擊之上便非常不同，ROCKMAN只能作直向的左右攻擊，不過，FORTE便可以作7方向的攻擊，而且他還可以作2段跳躍，真是非常方便呢！當然，針冇兩頭利，FORTE的攻擊是不能儲砲的，真是非常可惜呢！

而由於在WONDER SWAN之上推出，所以，在遊戲之中有一些版面是要將WS「打直」來玩的，這點相信沒有一部手提機可以有的呢！真是有心思。



11月新作品介紹

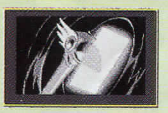
CARD CAPTOR SAKURA



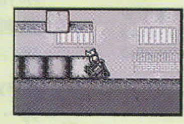

發售日期：11月中旬
製造商：BANDAI
售價：3800日圓

又是一個這年多來非常受歡的作品，今次登陸在WS之上，那麼，遊戲又是否好玩呢？基本上，這遊戲是包含了非常多的元素在一身的，首先，便是最基本的育成部份，大家要分配主角「SAKURA」的日程，而且，在遊戲之中又有戰鬥的場面，SAKURA要用她手上的魔杖和敵人戰鬥，在STORY MODE之中，除了CLOW CARD編的46話之外，加上其餘的原創版面，共有超過70話呢！而最吸引的便是可以作通訊對戰，玩者們可以用手上的CLOW CARD對戰呢！





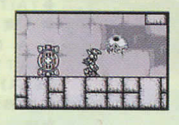

BUFFERS EVOLUTION

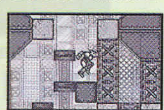



發售日期：11月下旬
製造商：BANDAI
售價：3800日圓

大家不要以為這又是一般的動作遊戲，因為這遊戲是要大家好好的「構思」的，事關在遊戲之中，大家是可以為自己的機械人加上不同的裝備的，然而，要加上裝備也要花一點的心思。

在遊戲之中共有18種不同的部件，而要取得這些部件便一定要先儲一些金幣，每儲滿10個金幣便可以換一件部件，這18件部件是可以裝在遊戲之中3名不同的人物之上，令他們變成為不同的形態，以適合不同版圖的需要。



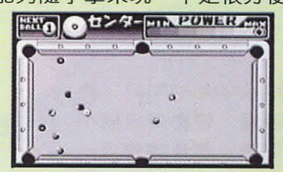


除了部件多之外，版圖數目亦不算是少，因為在遊戲之中共有36版，是完全能滿足玩者的，而且玩者在每版之中也可以在障礙物之中找到捷徑出來。

SIDE POCKET for WonderSwan

發售日期：11月中旬
製造商：DATA EAST
售價：3800日圓

相信大家在家用的遊戲機之中也會玩過桌球遊戲，不過，在手提機之中這類遊戲真是小之又小，而專門推出這類遊戲的DATA EAST當然不會放過機會，於是，便在WS之上推出非常有名的桌球遊戲《SIDE POCKET》，相信桌球遊戲的玩法大家也非常清楚，雖然這類遊戲在黑白機之上玩好像不太好，不過，能夠隨手拿來玩，不是很方便嗎？





開張送大禮 PART TWO

為咗慶祝WONDER SWAN專頁開張大吉，瑞華行特地送出了5部WONDER SWAN主機，大家只要填妥以下的表格，寄回「灣仔駱克道33號福利商業中心7樓」，信封面請註明『WONDER SWAN專頁開張送大禮』，便可參加。

如來信者超過5名，則會以抽籤型式抽出得獎者，來信越多，中獎機會越大！

截止日期：11月19日

得獎者將於第115期《遊戲誌》中「WONDER SWAN專頁」之中公佈，並另函通知領獎事宜。

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿（ ）電話：＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

（可使用影印本）

遊戲誌突發組——機場大圖鑑1999-2000

訪問：時雨、福田
TEXT：時雨
鳴謝：黃埔「PlaySation」、佐敦「PlaySation 2000」、觀塘「Lost Game」、時代廣場「時代基地」、「太子遊戲機中心」、沙田「新基地」、佐敦「Virtual Zone」

話咁快2000年距離我們只有60日左右，每年這個時候，本刊都會做一個類似「機場巡禮」的特集，今年當然也不例外。回顧過去一年，香港遊戲機中心的變化都可謂不小。一股突如而來的音樂系遊戲旋風，令各遊戲機中心的面貌、客路和經營方針都起了重大的轉變。而大型遊戲機中心的普及，亦將人們對「機舖」的舊有形象一掃而空，玩街機已是年輕人正常社交活動的一部分。今次筆者和另一位編輯福田一同走訪了全港九新界，為各位讀者報導各大機場的最新動向。Are you ready?

全新開幕——PlaySation 2000

地址：佐敦彌敦道口地庫(裕華國貨對面)

有乜特色：



「PlaySation 2000」是尖沙咀區的最新機場，開張才不足兩個星期，因此場內所有機都極之新淨。不要以為新場的機種就一定不齊，就採訪當日所見，這裏有鏟泥車機和法拉利等最新機種，也有長玩長有的《拳王》、《VIRTUA STRIKER》系列，而消磨時間的最佳選擇TOUCH SCREEN機和麻雀機都一應俱全。負責人田先生更表示不久將來這裏的總機數會增至90多部，到時玩者的選擇就更多了。

強力推薦：

《FERRARI F355 challenge》

無需多講，係男人都夢想過自己可以擁有一架法拉利，在公路上風馳電掣，引來路人艷羨的目光……位於「PlaySation 2000」中央的《FERRARI F355 challenge》，玩者坐上去後，一樣可以成為全場的焦點所在。(1 PLAY $10)



◆全場最大部的機體——《FERRARI F355 challenge》

《POWER EXCAVATOR》

現時街機的潮流仍然是以大型的體感遊戲為主，跳舞、賽車、釣魚等多到數之不盡，但遊戲始終是遊戲，和真實的東西總有一段距離。TAITO這隻鏟泥車機《POWER EXCAVATOR》就不同了，因為它和操作方法和日本真正的鏟泥車是一樣的！但記着要享受這遊戲的樂趣一定要雙打！(雙打 $8)



◆情侶同來玩鏟泥……機

編輯意見：

福田話：和黃埔的「PlaySation」不同，這裏走的是比較大眾化的路線，但論規模則不相伯仲。遲點在11月，同屬一個集團的另一間新遊戲機中心會在喜來登酒店內開幕，讀者們記得留意本刊之後的報導。





◆音樂系遊戲當然也不會缺少(《DDR》——$8《Guitar Freaks 2nd Mix》+《Perscussion Freaks》——$8)

《FERRARI F355 challenge》

這隻由SEGA SOFT2研鈴木裕監修的賽車作品無論去到邊都大收旺場，但由於機價昂貴，肯購入的機場始終不多。PlaySation是少數有得玩的地方，各位落場時別忘了試試。(1 PLAY $10)

裝修最靚——PlaySation

地址：紅磡黃埔花園黃埔船地庫2層



有乜特色：



據PlaySation的負責人表示，他們的經營手法是走高格調路線，以配合黃埔花園本身的形象。的確，這裏給人的第一印象是非常寬敞和舒適，它的佔地雖然不是全港最大，但在裝修和遊戲機的擺放方式上卻極具空間感，即使人多的時候也不會覺得侷促，再加上場內的服務員都嚴格地執行「NO SMOKING」政策，空氣清新，打機自然打得更開心啦！

強力推薦：

全港獨有的「音樂舞台」

PlaySation特別將近期最受歡迎的音樂系遊戲——《BM 4th Mix & Complete Mix》、《Pop'n Music 1&2》、《DDR》、《DDR Solo Bass Mix》和打鼓機+結他機Link Version都集中放在一個大舞台上，配合台上的燈光，玩者絕對可以充分滿足自己的表現慾！



◆音樂舞台的一角



◆TAITO的新賽車GAME《BATTLE GEAR》也可在這裏先睹為快



◆最新的《法拉利F355》和KONAMI的《TRHILL DRIVER》

編輯意見：

時雨話：絕對是此行中玩得最舒服的機場，環境闊綽而機款又齊全，連女孩子都可以玩得很高興，有時運氣好時仲可能撞到明星(因為附近有新城電台)，前往黃埔時必到之地。



試版天堂——Lost Game

地址：觀塘同仁街11號寶聲娛樂城一樓

有乜特色





◆4人同時對戰麻雀遊戲《麻雀皇》

通常街機遊戲的代理商在決定是否將一隻新遊戲在香港推出前，都會先在一兩間遊戲機中心內進行「Location Test」，測試一下本地玩家的反應。如果是好收的話，引入各大機場的機會自然大增，而位於觀塘的「Lost Game」就是其中一個代理商「Location Test」的熱門地點。採訪當日，這裏亦正有兩隻遊戲在測試之中，喜歡試新嘢的朋友不容錯過。

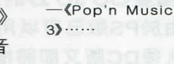
強力推薦

《Pop'n Music 3》／《beatmania II DX 2nd style》

這兩隻KONAMI最新的音樂遊戲現時正在「Lost Game」內進行測試，其他地方玩唔到㗎！而筆者亦見到不少高手圍着它們「輪住嚟試」，場面墟냥。除此之外這裏還有《Percussion Freaks》加《Guitar freaks 2nd mix》的LINK VERSION，和JALECO的《Rock'n Tread》夾BAND機，音樂遊戲一應俱全。







◆不能錯過之選——《Pop'n Music 3》……

◆與《beatmania II DX 2nd style》

編輯意見：



時雨話：不少「Location Test」的機款都是由日本直接運到，有時可能會比正式推出日期早成一兩個月都唔奇。玩家們不但可以藉此先睹為快，如果在試版時預先「練定功」，在正式推出後便可在朋友之間炫耀一番了。



◆SEGA最新格鬥《TOY FIGHTER》

潮流尖端——時代基地 TIMES ZONE

地址：銅鑼灣勿地臣街1號時代廣場9字樓913室

有乜特色





◆店內格局和以前完全兩樣

在經營權轉手後，位於時代廣場9樓的「時代基地」就只能用「眼前一亮」來形容。首先，這裏的人流明顯比轉手之前為多。一進門口，便立刻有合共7部跳舞機和3部打鼓機迎接玩者的光臨。再走進場的內部，可發現機款已全部煥然一新，以前「舊、殘」的形象也已蕩然無存。另一個重要的特色，是這裏女性的比例相當高，可能由於附近多OL和潮流女性出入，而時代廣場本身的格調亦較高，因此女仕們特別喜愛來這裏玩樂。

強力推薦

所有音樂系遊戲



◆整齊一列的《DDR》

論現時最當時得令的，當然離不開音樂系遊戲。而「時代基地」為了令大家可以玩音樂GAME玩得更投入，更花了不少心思在裝修方面。首先在所有跳舞機的上面都裝有一部「LIVE MONITOR」，讓周圍的觀眾可以清楚看到遊戲畫面；另一方面，場內3台打鼓機之間都設有隔音板，玩者因此不會受到旁邊的音樂所干擾。



◆這裏當然也不少得《beatmania》和《Pop'n Music》系列

編輯意見

時雨話：如果論整體的氣氛，「時代基地」是筆者最為欣賞的一間遊戲機中心，因為它位置旺中帶靜，場內環境又清新乾淨，感覺舒服。在本星期六（11月6日）「時代基地」將會添置2台新的《FERRARI F355 challenge》，加上不久的將來它會再作擴張，到其時玩者就會有更多機款可供選擇了。



齊來體驗駕駛法拉利的快感！

憑此券到本遊戲機中心玩SEGA《FERRARI F355 challenge》，可獲得額外一局。

- ◆優惠期為1999年11月7日至14日（星期六除外）
- ◆每次只可以使用一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可作現金使用
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

時代基地TIMES ZONE
銅鑼灣勿地臣街1號時代廣場9字樓913室

全港最旺——CYBER CITY

地址：旺角西洋菜街（百老匯戲院對面）

有乜特色

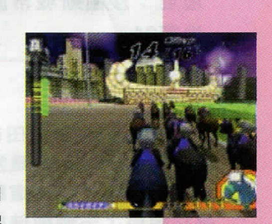
人多！超旺！試問一間位於全港最旺的地區（即旺角）中心位置的機舖怎可能唔多人？亦正因為此，「CYBER CITY」應是最為一般「非機迷」所認識的遊戲機中心，周不時可以看到情侶、中年西裝一族甚至是遊客在裏面參觀和玩樂。另一方面「CYBER CITY」本身佔地極廣，因此可容納大量體感遊戲，當中最出名莫過於是那8架油壓式《DAYTONA》啦！筆者更在入面找到兩部本人的心頭好《VF 3tb》，現在香港可以玩到它的地方用一隻手可以數哂，可見「CYBER CITY」網羅的機款之多。



◆場內賽車遊戲眾多，《DAYTONA USA 1》和《2》只是其中兩者

強力推薦

《FINAL FURLONG 2》



◆衝線時才是遊戲的高潮所在——《FINAL FURLONG 2》

賽馬是香港人最喜愛的活動之一，但一般人多數只是參與投注，和親自落場競賽無緣。這隻由NAMCO推出賽馬遊戲則可以完全滿足各位馬迷這方面的慾望，在「CYBER CITY」內經常可以見到一大群人圍着這部機觀戰，「騎師」們的肉緊程度亦絕對可以媲美真實的賽事（笑）。

編輯意見



時雨話：筆者約朋人到旺角時，通常都不用說在哪裏等，因為永遠都是一句「老地方見」，而「老地方」即是「CYBER CITY」。無他，這裏實在太方便喇，隔離又有「麥記」，再加上場內環境清潔空氣又清新（全靠門口的「ROLENDO」叔叔嚴格執行「不准飲食和吸煙」所賜），簡直是無敵組合。



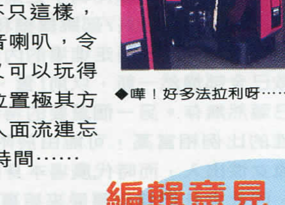
法拉利玩晒——太子遊戲機中心



地址：九龍彌敦道760號聯合廣場15-20號舖地下

有乜特色

來到這裏，絕對不能不提那5部「鎮店之寶」《FARRARI F355 challenge》，無錯，係無花無假的5部大機！不只這樣，店方更在機上裝上額外的重低音喇叭，令遊戲更有真車FEEL之餘玩者又可以玩得更為投入和興奮。這個場本身位置極其方便，加上機種齊全，常令人在入面流連忘返，不知不覺間就消磨上整天時間……



◆嘩！好多法拉利呀……

◆全線《VIRTUA STRIKER》系列

強力推薦

《Silent Scoop》

我們向這裏的負責人張先生詢問，最近除了《F355》之外他自己還有什麼心水選擇。他毫不猶豫地回答說是KONAMI的《Silent Scoop》。無他嘅，試想一隻無行貨、日本版又遲遲未出（KONAMI剛剛在10月頭才正式在日本推出這遊戲，但我們在香港已玩了個幾月……），但全香港的機舖都要入（仲要係歐洲版！）的遊戲，怎可能會不好玩？



◆跳舞機當然也不會缺少啦





◆兩SET打鼓機加結他機，中間還有《Pop'n Music 2》

編輯意見

時雨話：法拉利的魅力果然驚人，最近筆者所有喜歡車的朋友日日夜夜都喊着要來這裏「錬車」，睇得多，搞到自己周不時都心郁郁想落場錬番兩轉。

COMING SOON！《FERRARI F355 challenge》比賽！

一直以來這裏都有做開《F355》的BEST TIME RANKING，但由於玩者的反應實在熱烈，店方已決定和賽車雜誌《Advanced Speed》合辦一次《FERRARI F355 challenge》的比賽，暫定於今年12月中進行，詳情大家可以參閱《Advanced Speed》或場內的告示。

遊尖咀必到——金星遊戲機中心

地址：尖沙咀加拿芬廣場地下G08A,08B,09-15,18-20舖

有乜特色

相信沒有哪個愛玩街機的朋友不懂得「金星」這名字，它之所以港九馳名，除了因為它坐落於尖沙咀最旺的地區，高手林立之外，另一個原因是它入新機的速度極之快手，和深水埗「威利」一樣，不論是試版還是最新推出的遊戲，「金星」幾乎都一定會網羅在內（但並不保證會長期擺放），例如今次採訪期間，筆者就見到了多部新機如SEGA的《救急車 Emergency Call Ambulance》、《TOY FIGHTER》、《JAMBO! SAFARI》和PS的逆移植遊戲《驚天危機》等。



◆《救急車》的玩法和《CRAZY TAXI》有點相似，但玩者今次要盡量被免碰撞，就非常考功夫

強力推薦

《JO JO奇妙大冒險～給未來之遺產》

這隻《JO JO 2》的氣勢明顯不及《1》的時候，可能是由於PS版已可以用上《2》入面新的5名角色，而且不久後DC版又即將推出。但始終格鬥遊戲最好玩之處都是對戰，如果讀者們自問玩《JO JO》有番咁上下，就絕對應該落「金星」和這裏的高手們過吓招。



◆「世界！停止吧！」

編輯意見

福田話：因為「金星」的新機夠快位置又方便，所以香港各大潮流雜誌都喜歡落去做新機介紹，記得《東TOXCH》就曾經請過BEYOND的世榮落「金星」做打鼓機的專訪，引來大堆人圍觀。而本刊的編輯平日也喜歡在這裏「蒲」，收吓機場的最新動向。



對戰天堂——新基地 Fun Zone

地址：沙田新城市廣場第1期低層地庫01



有乜特色

「新基地」位於沙田市中心最旺的地區，非常「就腳」，是沙田區最出名的大型遊戲機中心。這裏最大的特色，是它提供了一個極佳的對戰環境，因為這裏絕大部份的對戰遊戲都是採用了面對面形式的對戰台（VERSUS CITY或BLAST CITY），加上遊戲選擇多元化，例如《VIRTUA STRIKER》就由《1》到最新的《2000》都有，不少冷門的遊戲如月華之劍士亦可在這裏找到，因此絕對是愛好對戰的玩家的心水機場。就筆者所知，有一群愛好對戰，經常在網上NEWSGROUP出現的玩家就喜歡在這裏聚會，切磋武藝。



◆整整有序的細機——《KOF 99》和《VS2 ver2000》



強力推薦

《Percussion Freaks》和《Guitar Freaks 2nd Mix》

雖說這裏是對戰天堂，但作為大型的機場又怎少得音樂系遊戲？「新基地」的負責人就極力推薦KONAMI最新的打鼓機加結他機第二代Link Version。這兩部機是放在整間遊戲機中心的中央位置，經常會有大量人前來圍觀，高手們不妨落場表演一番。

編輯意見

時雨話：筆者以前往在沙田，加上自己本身是個超級格鬥迷，所以也經常在此處出沒。依筆者所見，這裏的對戰風氣仍然旺盛，採訪當日筆者就見到一大班高手正在圍着《街霸III》對戰。



平日打機有優惠！

由11月1日起，「新基地」所有細機都只是收$3一局！（星期六、日及公眾假期除外）即使是最HIT的《KOF99》和《VS 2000》都是！玩者不容錯過。



免費請你打《拳王》！

憑此券到本遊戲機中心，可免費玩任何一款《THE KING OF FIGHTERS》系列的遊戲一局。

- ◆優惠期至1999年11月17日
- ◆每次只可以使用一張
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可作現金使用
- ◆影印本無效

新基地Fun Zone
地址：沙田新城市廣場第1期低層地庫01

自我風格——Virtual Zone 虛擬世界

地址：佐敦大華中心地庫B2



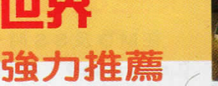


◆「Virtual Zone」有幾大？睇相就可略知一二

有乜特色

「Virtual Zone」是全港佔地數一數二大的遊戲機中心，不單只如此，如果論遊戲的種類，筆者相信「Virtual Zone」也是全港數一數二的。這裏的負責人向本刊表示，由於其經營方針是要照顧各類型玩者的口味，因此場內的機種都希望做到盡量多元化，不少舊的遊戲都可以在這裏找到，例如《鐵拳3》、《私立JUSTICE學園》和《VJ》等等。當然，最新的遊戲如《VS 2000》、《Percussion Freaks》亦不會缺少。

強力推薦



◆這裏也有可4人同時對戰的麻雀GAME《麻雀皇》

《Street Fighter EX2 plus》

在云云格鬥遊戲之中，《SF EX2 plus》是比較長壽的一隻，推出後至今依然有不少擁躉。他們現在追求的已經不只是要贏咁簡單，還要「贏得精彩，贏得漂亮」，尤其是用上「EXCEL」的COMBO更是玩者得出神入化。

《WORLD KICKS》

NAMCO最新的足球遊戲，最特別之處是要手腳並用——手負責控制球員的移動，而腳則負責射球和傳球，極之考驗玩者控制力度的能力。「Virtual Zone」負責人透露這遊戲他們很快就會有貨返，想玩的讀者記着密切留意。





◆這隻另類的音樂GAME《JUMPING GROOVE》可不是度度都有得玩

編輯意見

時雨話：這裏的機款真的很多，不少更是全港獨一無二的。例如KONAMI的格鬥遊戲《武力》和彩京唯一一隻用MODEL 2製作的3D射擊《ZERO GUNNER》都仍然可以玩到。如果讀者有些平時不玩街機的朋友，想測試一下他的口味，或者是想懷舊一番，「Virtual Zone」應能給大家一點驚喜。



逢星期一為優惠日！

「Virtual Zone」現時每逢星期一，所有細機只需$2，大機亦只是$3(包括跳舞機等音樂系遊戲)，是大家放工放學後的好去處。

街霸聖地——長江遊戲機

地址：九龍深水埗桂林街50號地舖

有乜特色



平時有行開深水埗黃金高登的讀者，應該都不會對「長江」和「威利」這兩間遊戲機中心陌生。先說「長江」，這裏長久以來一直是喜歡CAPCOM系遊戲機迷的集中地，尤以《街霸》系列為甚，一代又一代的《街霸》盟主大都出自這裏，絕對可以稱得上是「臥虎藏龍」之地。

強力推薦

《Street Fighter》系列

「仲係《街霸》？」無錯！「長江」這裏由上世代的《SUPER STREET FIGHTER II》、《ZERO 3》到最新的《SF III 3RD STRIKE》和《EX2 PLUS》都一應俱全，而且全都有固定的捧場客，還周不時有勁人出現，筆者最記得有一次見到有人玩《SF III》時用亞隆將IBUKI的放飛鏢超必全部用BLOCKING擋開，完全係睇到人目瞪口呆……



◆因為EXCEL的出現，現在街霸迷都在追求更強、更美的EXCEL COMBO



◆看過人們的「BLOCKING」技術後，方知什麼叫做「天外有天」……

編輯意見

福田話：個場雖然細啲，但它位置「就腳」之餘勁人又多，單是這點已有去的價值。而且這裏也不是一味只有格鬥GAME，例如可以自編舞步的《DDR 2ND MIX LINK VERSION》和TAITO的鏟泥車機《POWER EXCAVATOR》在此處都有得玩。

新GAME集中地——威利遊戲機中心

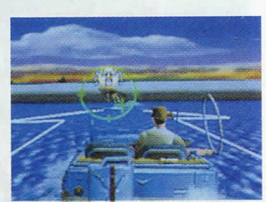
地址：九龍深水埗桂林街131,133號地舖

有乜特色

深水埗另一個機迷「朝聖地」就是和「長江」隔了一條馬路的「威利」。和「長江」一樣，這裏的其中一個特色都是勁人多，平日走落去觀戰都可以得益不少。而「威利」另一個出名之處，是它經常會有「Location Test」試版，而入新機的速度又超快，通常任何新遊戲在正式推出兩個星期內在這裏都會有得玩，因此非常受愛好新GAME的玩家歡迎。



◆KONAMI會唔會又走去告JALECO呢？——《Stepping Stage 2 Supreme》



◆啲動物好「抵死」！……我指佢哋的表情

強力推薦

《Stepping Stage 2 Supreme》／《Jambo! Safari》

《Stepping Stage 2 Supreme》是JALECO版跳舞機的續集，比起上一代它的技術無疑是更加成熟，而它最大的賣點仍然是1P和2P之間那個有MTV播放的MONITOR。由於遊戲本身仍是在試版階段，相信這部機不會擺放太久，要玩的話各位就要趁手了！至於《Jambo! Safari》則是SEGA街機的新嘗試。玩者要在廣闊的草原上，駛着吉普車到處用繩捕捉動物，非常生鬼。它和《Crazy Taxi》一樣用上了NAOMI機板和直立式賽車機殼，大家不妨留意一下。

編輯意見

時雨話：論新機的入貨速度，「威利」是和下面介紹的尖沙咀「金星」齊名的，好像個多月前SEGA的《BRAVE FIREFIGHTERS 消防士》，當時全港最早入貨的機場都是《威利》和《金星》。讀者們在行開黃金買GAME時記得去睇睇。



Text by 阜林三郎



重生的聖劍戰爭

在MD及SS時代廣受歡迎的SRPG《Langrisser》，由於《Langrisser》的故事，已在SS版的《Langrisser V》中完結，因此《Langrisser Millennium》是以全新的姿態出現在玩者眼前，不只是故事，就連系統、人設都不再是以往的《Langrisser》。





聖劍之戰蔓延至 Dreamcast

Realtime 戰略式 RPG

《Langrisser Millennium》的系統，可說是揉合了之前MD時代的《巴哈姆戰記》及SS時代的《Dragon Force》，在巨大的版圖中，玩者是其中一個小國的君王，隨著領土的擴張，發現自己背負了征服全土的命運。而遊戲由這一刻正式開始，國與國之間的鬥爭是隨時進行的，而且隨時不只一個國家，而是數個國家同時襲擊過來，或者一口氣同時攻擊幾個國家的領地。所以遊戲的戰略元素遠比之前的系列要強。





遊戲流程

遊戲本身主要分兩部分，一是在巨大地圖進行的戰略部分，另一個是戰鬥部分，遊戲就是不斷的交互進行這兩個部分。



戰略部分



在地圖上有自己的領地，也有敵人的領地，要進行攻擊或者在領地之間移動，就需要部隊的存在，部隊最初只有主角本身的一隊，當故事進入全地域戰之時，便可以把手上的武將(神劍兵)編成部隊進行作戰。而編成部隊是需要在有神劍兵的領地進行，當中還需要有持有神劍技的神劍兵才可編成部隊，因為部隊的隊長一定是持有神劍技的人。究竟要什麼條件才有神劍技？基本上只要神劍兵到達Level 10便可，而那時他也有本身的陣式。

戰鬥部分

戰鬥部分是半動作式的，除了隊長外，所有人物都是由電腦AI操作，而玩者除了是操作隊長之外，也可以按Y鈕下令給所有隊員。而戰鬥開始之前，玩者可以進行作戰準備，包括改變陣式(需一人同時擁有多個陣式才可)，改變隊員的位置，向敵方的神劍兵進行說得，若雙方差距太大無法戰勝的話，更可選擇撤退，回到附近的領地。





神劍技

每個人物基本上到了Level 10，便會擁有屬於自己的神劍技，而神劍技是分攻擊、輔助及回復等種類，此外還會分地、水、火、風四種屬性。神劍技的發動方面，則是需要畫面下方那一條神劍技能源儲滿時，按B鈕才能發動，當成功發動後便會耗盡能源，要時間自行恢復。有一點是要留意的，是攻擊型神劍技有時會敵我不分傷及隊員的，要小心。





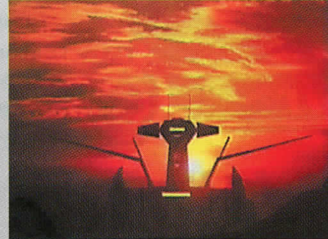
Text By 阜林三郎

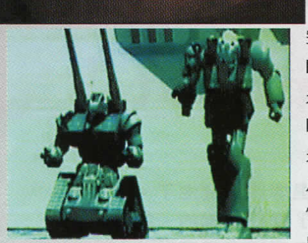
機動戰士高達0079外傳 Premium Disc

原來高達響陸地最好打……

DC 製造商：Bandai
容量：GD-ROM　記憶：3 Blocks
3DSTG / MEM / 對應VGA Box / 對應震動Pack / 通訊對應







高達響陸地最好打

有SS的朋友還記得SS版那個MS模擬戰的秘技嗎？當時有不少人覺得那台高達非常難應付，速度反應都快，攻擊力也很高。不過在筆者在一番努力之下，總算能夠打敗那台高達，然而這一次又如何？筆者一番測試之後，發覺這一次絕對不能與上一趟同日而語。首先今次是在陸地戰鬥，在一般反應上一定比宇宙中慢，但是高達仍能輕易地避開攻擊，完全是新類型人所為（笑）。二是武器的攻擊力也加強了，筆者使用的那一支光線鎗最少有200點攻擊力左右，White Base隊所用的也是，而高達的光能劍也有同等威力！最重要的是，這次是小隊對小隊的形式，而遊戲中White Base隊的合作性，可說是連「黑色三連星」也要自嘆不如（笑），高達在前擾敵，鐳射大砲及太空坦克則在後方以強猛的火力掩護，而且鐳射大砲及太空坦克都有意地主動攻擊玩者，隨時會被夾擊而被打敗。





White Dingo對White Base

把《0079外傳》爆機時出現Password寄回Bandai，便會獲得這隻與White Base隊，即高達、鐳射大砲及太空坦克三機進行演習戰鬥的Premium Disc。基本上玩者仍是《0079外傳》的主角，White Dingo小隊的隊長，而這一次是參與由高達的駕駛者，阿寶所製作的MS模擬訓練，在聯邦慣用的訓練場上，與「傳說」中的三台MS，高達、鐳射大砲及太空坦克進行對戰。究竟是White Dingo小隊厲害，還是White Base那三台傳說MS厲害？

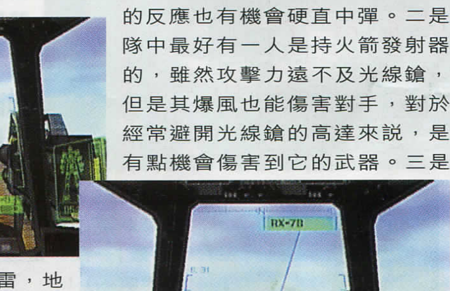


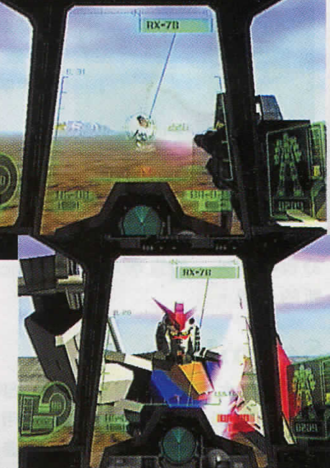


點打？

在這裡作一點兒作戰總結，基本上鐳射大砲和太空坦克，可以利用單對單應付，只要小心避開砲火，以及注意光線鎗的上彈時間就不難打敗。至於高達嘛，筆者在截稿前還未打敗，不過也有點心得，一是最好三人夾擊，因為再快的反應也有機會硬直中彈。二是隊中最好有一人是持火箭發射器的，雖然攻擊力遠不及光線鎗，但是其爆風也能傷害對手，對於經常避開光線鎗的高達來說，是有點機會傷害到它的武器。三是利用一下地圖上的地雷，地圖上會看見一些圓形突出的東西，擊中後會發生大爆炸，可嘗試用來作陷阱般使用。







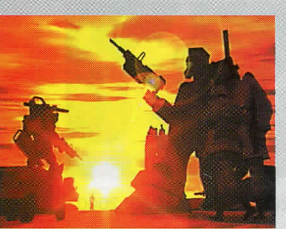




◆打倒了鐳射大砲及太空坦克，重創高達所得的成績，打了數次便有這成績算不錯了

製作自己喜歡的標題畫面

在Gallery中，玩者可以看到多幅在遊戲中，或者在媒體中使用的插圖，而此時按下B鈕，那一幅插圖便會變成標題畫面的背景，玩者可隨自己的喜好「製作」這遊戲的標題畫面呢。







Text by 大神三郎



DC 製造商：SEGA 發售日：預定2000年秋
售價：未定 記憶：未定
容量：GD-ROM x 3(預定)
ADV+SLG / MEM / 對應震動Pack / 對應VMS / 通訊通應

Sakura Project 2000 重頭作

上期情報Guide介紹了SEGA在2000年的重頭計劃「Sakura Project 2000」，而當中的重頭核心作品，便是這個於2000年秋發售的《櫻大戰 3 ～巴里正在燃燒嗎～》。舞台由帝都．東京，一轉至歐洲著名的花都巴黎，究竟是誰向這個在大戰後復甦過來的大都會伸出魔手？

櫻大戰 3 ～巴里正在燃燒嗎～

櫻大戰登陸Dreamcast！

故事

太正十五年。另一個「花組」在巴里燦爛地誕生了。
時為太正十五年，春。與黑鬼會進行了震撼帝都的一役後，
被確認了其功績的大神一郎奉命到法國留學。
而等待著這位離開帝都前往異地法國的年青人的，
是在花都巴里新設立的秘密部隊隊長的任命。
與此同時，開始在巴里黑暗中蠢蠢欲動的異形怪人們…究竟他們的真正目的是什麼？
「巴里華擊團．花組」在此誕生！
新的五名少女，將在巴里飛舞！
現在，新的戰鬥亦揭開了序幕——

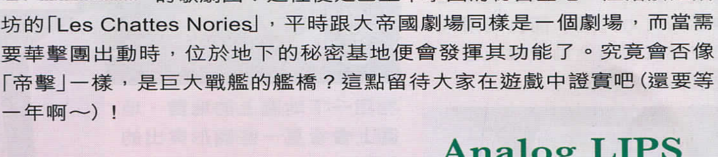


CG、動畫結合而成的花都

舞台由帝都一轉來到花都巴黎，平台亦由SS一轉到更強的DC，究竟利用DC的強大機能，會如何表現花都？答案是：華麗的CG畫面！整個巴黎市利用CG製作，據知整個巴黎已花了一年的時間製作，加上《櫻大戰》傳統精彩的膠片動畫，相信會給予各位「Sakura迷」一份精彩的新鮮感。

另外，各「Sakura迷」都知道，帝國華擊團平時是歌劇團的成員，在銀座的大帝國劇場表演的，究竟巴里華擊團又是怎樣？當然，既然有帝國歌劇團，巴黎又怎少了巴黎的歌劇團？這裡便是巴里華擊團的秘密基地，座落於紅磨坊的「Les Chattes Nories」，平時跟大帝國劇場同樣是一個劇場，而當需要華擊團出動時，位於地下的秘密基地便會發揮其功能了。究竟會否像「帝擊」一樣，是巨大戰艦的艦橋？這點留待大家在遊戲中證實吧(還要等一年啊～)！





活用DC機能的新系統

將AVG及SLG兩種遊戲系統成功地合併的《櫻大戰》，今次《櫻大戰3》也不例外，並且活用了Dreamcast的機能，把本來的系統強化為全新的系統。

Seamless AVG

在《櫻大戰》系列中，在AVG部分裡會話畫面與影片畫面之間，是利用畫面切換形式進行的，說實在加強玩者的投入感並非這樣容易的事。但是在《3》裡面運用了這個seamless AVG的系統，活用了DC的機能把CG背景及動畫人物結合，以及令到會話畫面與影片之間的轉換流暢地進行，達到如其名「無縫」的順暢AVG效果，大大加強遊戲時玩者的投入感。

(遊戲畫面為SS版《櫻大戰》及《櫻大戰2》)

Analog LIPS



系列中一直備受好評的LIPS(Live & Interactive Picture System之略)，在《3》當中強化了不少，把玩者的感情表現出來！如何表現？就是利用DC基本設備——Analog十字鈕！同一問題同一個答案，根據玩者對Analog十字鈕的力度不同，把玩者當時的感情表現出來，例如快速按方向選擇表現了充滿決心的樣子，而輕手按鈕表現出一種猶豫不決的感覺出來。

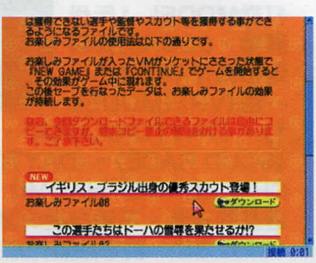
Active SLG System

其實花一年時間製作CG版巴黎，其目的便是在這裡發揮。《櫻大戰3》的戰鬥，都在這個CG巴黎中進行，在CG化的幫助下，光武的活動更為自由，而作戰方式亦由原來的指令改變得較近ACT感覺的動態戰鬥，加強了作戰時的臨場感，當然在DC的機能下，那些精彩的必殺技畫面當然少不了。



經由網絡展開新故事

既然是DC的重頭作，又怎能不活用其網絡功能？利用網絡功能，可以在《櫻大戰》的網頁中下載新劇情，而內容則是同時間帝擊方面的故事，究竟8位帝國華擊團的少女們會遇上些什麼事情？然而既然是有內容的小型故事，VMS的容量相信是應付不來的，是否意味著到時DC的大容量記憶媒體(Zip Drive也)將會在之前推出市場？



◆利用網絡大大增加遊戲的耐玩性呢

全新的女角・全新的光武

除了大神一郎外，《櫻大戰3》的5名女主角都是全新的角色，就在這在這裡為大家介紹一下這5位將活躍於巴黎的美少女們吧！



艾利加・科婷
(エリカ・フォンティーヌ)

開朗活潑的見習修女。清心的她信仰心非常之濃厚，喜歡幫助他人，儼如一個修女的典範一般的少女。雖然有點粗魯，但是在那份開朗的性格下，仍是個溫柔的少女。興趣是朗讀聖經、祈禱、幫助別人。

年齡●16歲
出生年月日●1909年8月15日
身高●156cm
體重●45kg
血型●A
國籍●法國

姬絲路・布魯米路
(グリシーヌ・ブルーメール)

流著維京人血統的諾曼第大家族，布魯米路家的長女及繼承人，亦是因為這個原因，隻身來到巴黎獨立生活學習人生。相信是維京人血統的關係，身材細小的她能輕易揮動大斧作戰。興趣是國際象棋及林中散步。

年齡●16歲
出生年月日●1909年4月18日
身高●161cm
體重●46kg
血型●B
國籍●法國

歌妮哥(コクリコ)

越南出身的少女，本身是流動馬戲團的成員，在舞台上表現著華麗的筋斗，而平時則是幫助到市場購買動物的飼料。對於工作非常有責任心的她，由於其明朗活潑的性格而備受市場的販商愛戴。興趣是「與動物交談」。

年齡●11歲
出生年月日●1914年10月10日
身高●142cm
體重●36kg
血型●A
國籍●越南



羅比利雅・加路蓮妮
(ロベリア・カルリーニ)

仍然身處獄中的羅比利雅，是巴黎有史以來最兇惡的大壞蛋，年紀輕輕已犯案無數，除了各種打劫強盜外，還有爆破重要人士官邸等，所有罪狀加起來的刑罰超過1000年！興趣是賭博。

年齡●20歲
出生年月日●1905年11月13日
身高●179cm
體重●64kg
血型●AB
國籍●Transylvanian(前羅馬尼亞)

花大路 花火

日本男爵花大路家的長女，自出生後一直居於法國的她，對於故鄉日本的人和事全不知曉。不過性格文靜的她，非常喜歡展露微笑，喜歡讀書之餘，興趣則是故鄉文化的書道、花道及弓道，是個不折不扣的大和撫子(日本美女)。

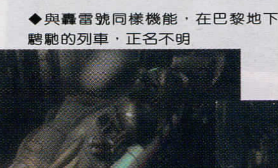
年齡●17歲
出生年月日●1908年5月22日
身高●158cm
體重●46kg
血型●O
出身地●法國(日本籍)



為守護巴黎而製的靈子甲冑・光武F

為了保護歐洲都市，巴里華擊團怎會少了重要的作戰工具「靈子甲冑」？而巴里華擊團所用的靈子甲冑，則是以日本的「光武」為基礎，進行全面強化的新一代靈子甲冑「光武F」，圖中的光武F雙手持刀，相信是大神一郎的專用機，至於其他隊員的光武F是什麼樣子？會使用什麼兵器？相信從人物的資料中可略知一二吧！

◆與轟雷號同樣機能，在巴黎地下馳騁的列車，正名不明





TEXT：時雨

SEGA GT Homologation Special

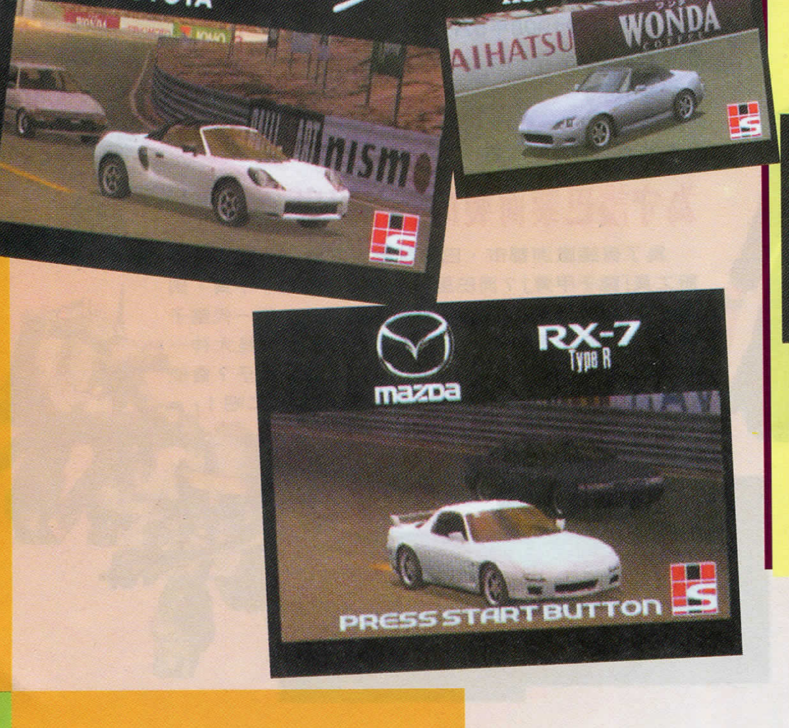
DC
製造商：SEGA　售價：未定
發售日：今冬預定
容量：GD-ROM　記憶：未定
RAC／MEM／2P／軟盤、震動器、通訊、VGA對應

打從MODEL 1年代開始，SEGA的賽車遊戲就在不斷進化——由《VR》(MODEL 1)、《DAYTONA USA》、《RALLY》(MODEL 2)直到現在的《SCUD RACE》、《DAYTONA USA 2》(MODEL 3)和《F355 CHALLENGE》(NAOMI)，SEGA一直在機迷心目中都是賽車遊戲的王者。不過自從SONY在PS上推出《GRAN TURISMO (GT)》之後，賽車迷驚覺原來遊戲都可以這樣真實，SEGA那一套以畫面和刺激感為賣點的賽車遊戲開始失去支持。為了令玩者重拾對自己的信心，SEGA於是在DC上秘密開發了一隻全新的賽車遊戲——《SEGA GT》。一個直接了當，並且對PS《GRAN TURISMO》充滿挑戰性的名字。

SEGA秘密開發的家用賽車遊戲皇牌！

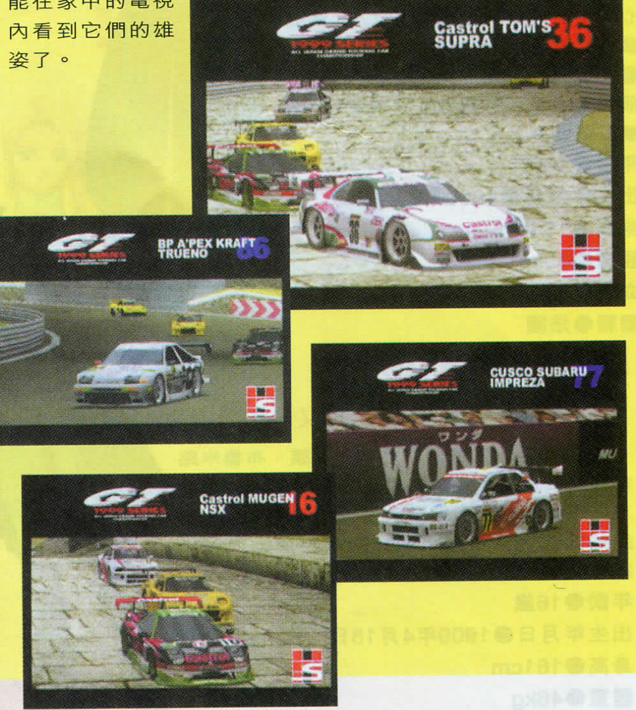
RAC？不，這是「SLG」

和PS的《GT》一樣，SEGA在製作《SEGA GT》時要求做到的，是將真車的一舉一動完全在遊戲中模擬出來，玩者不會再見到任何違反物理定律的情景(最記得《R4》中的車可以突然轉90度急彎)。另一方面，因為每架車的驅動方式、重量平衡和懸掛系統等等都不一樣，所以它們之間的操作感也會有微妙的不同。利用DC強勁的數據處理能力，《SEGA GT》亦會將這點完全模擬，玩者會發現原來每架車都有它自己的獨特風格。至於大家最關心的問題——遊戲中到底有多少款車方面，SEGA仍未有正式的公布，但肯定的是最終登場的實名車種會有過百款以上！而暫時已知會出場的車有豐田MR-S、本田S2000、萬事得RX-7 TYPE R等，從照片上可見每架車的造形都和真車無異，絕對是名副其實的「賽車SLG」。



連「JGTC」的車種也會出場！

《SEGA GT》除收錄了一般街上可以買到的車種外，還得到了日本「GT ASSOCIATION」的授權，將現今日本最受歡迎的「JGTC」(全日本GT選手權)內使用的車款也網羅其中。「JGTC」是每年都會在鈴鹿、富士等世界知名的賽車場上舉辦的房車大賽，入面登場的賽車都是名車中之名車！不用急，很快玩者就能在家中的電視內看到它們的雄姿了。



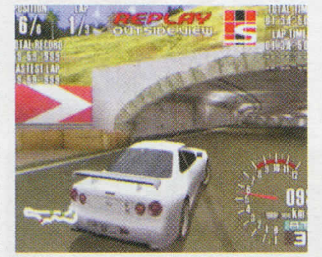


調較車輛的性能

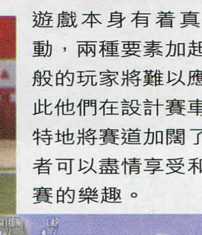
以現今賽車遊戲的標準來説，TUNE車幾乎已是必備的要素之一，當然《SEGA GT》也不會例外，而且論設定的精密程度更是無出其右。從公開了的畫面所見，賽車的引擎、傳動系統、懸掛系統、煞車、輪胎和重量都可以作出改動，不過要留意這並不代表單純換上新零件就可以跑得更快，最重要的還是整體性能的平衡。



大量原創的賽車場！



《SEGA GT》內登場的車雖然全是真實的車款，但製作人員在設計場地時卻捨真實的賽車場不用——遊戲內的賽車場全部都是實際上不存在的。據《SEGA GT》的製作總監辰野英志表示，不使用真正的賽車場是因為它們會令遊戲的難度大增，而事實上即使是職業賽車手，要完成這些又窄又多急彎的場地本來已非易事。加上遊戲本身有着真車的舉動，兩種要素加起來，一般的玩家將難以應付。因此他們在設計賽車場時，特地將賽道加闊了，讓玩者可以盡情享受和敵車競賽的樂趣。





令FANS感動！ REPLAY專用模式

記得筆者在玩PS的《GT》的時候，留下最深刻印象的不是美麗的畫面，也不是懾人的音效，而是充滿動感的REPLAY。始終從第3視點重新觀賞自己的比賽過程是非常吸引人的。《SEGA GT》的製作人員當然也深明這點，因此特別準備了一個REPLAY專用的模式「REPLAY BOOTH」，讓玩者在閒時可以將自己的比賽當成電視轉播欣賞！

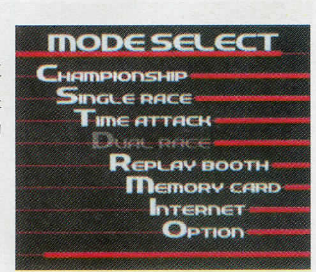






遊戲模式

《SEGA GT》雖然稱得上是「賽車模擬」而不是「賽車遊戲」，但這只是針對賽事內車的表現而言，遊戲的模式始終和一般賽車GAME無疑。暫時決定了會有的模式有以下4個：



CHAMPIONSHIP

本遊戲的主要模式，玩者要由排氣量最細的一級——E-CLASS開始競賽，當然在這些低階的賽事內，玩者使用的車種和其性能都會遇到許多限制。在贏取了一定數量的比賽後，玩者就可以逐步升級，最終會成為無限制等級SA-CLASS的車手。當然除了比賽之外，這模式還包括了獎金和贊助商等要素，令玩者有如一位真正的車手一樣。



升級的步驟



E-CLASS
排氣量最高1000cc
↓
B-CLASS
排氣量最高1600cc
↓
A-CLASS
排氣量最高2000cc
↓
SA-CLASS
無限制

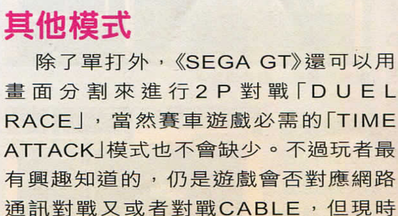
SINGLE RACE

如果玩者只想偶爾比賽輕鬆一下，這個SINGLE模式就最為適合。這裏一開始已有大量車款可供選擇，包括了一般房車、GT賽事專用車甚至是賽車場內的工作用車，玩者亦可以先調較一下其性能，以配合自己的技術和口味。



其他模式

除了單打外，《SEGA GT》還可以用畫面分割來進行2P對戰「DUEL RACE」，當然賽車遊戲必需的「TIME ATTACK」模式也不會缺少。不過玩者最有興趣知道的，仍是遊戲會否對應網路通訊對戰又或者對戰CABLE，但現時SEGA方面仍未有正式的公布。





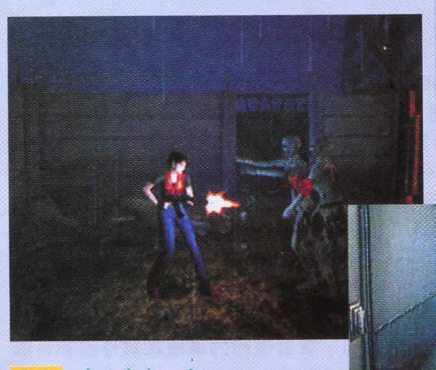
TEXT：酒井明

DC兩大危機《BIOHAZARD CODE：Veronica及BIOHAZARD 2 Value plus》

BIOHAZARD CODE：Veronica

DC
製造商：CAPCOM
售價：6800日圓　發售日：2000年2月3日
容量：2 GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
AVG／MEM／1P

期待已久屬於DC的BIOHAZARD，《BIOHAZARD CODE：Veronica》將會在二月三日推出，而這次的主角，將會是大家所熟識的BIO人物CLAIRE REDFIELD和CHRIS REDFIELD，CHRIS自從在BIO 1出現過後，在BIO 2及BIO 3中都一直下落不明，相信在BIO CODE：Veronica內便可得知他的消息，以及可以再次見到他的雄風了。



故事簡介

事情發生在BIO　2之後，CLAIRE和LEON也終於成功逃出了RACCOON CITY，一直尋找哥哥的CLAIRE雖然找不到哥哥CHRIS，但是幸好卻找到一本屬於他的日記薄，從而得知他的下落，原來CHRIS已到了歐洲，而CLAIRE為了繼續尋找哥哥的下落，所以便決定前往歐洲，可是卻在途中遇襲，並且被人帶到一個陌生的地方，究竟CLAIRE能否找到她哥哥，CHRIS又會來營救她呢？

光源處理系統

■難道事着打火機便不能攻擊？

在《BIO CODE：Veronica》內將會使用一種名為「光源處理系統」的功能，在進行遊戲時，在特定的地方使用打火機或槍械，便會令局部的畫面變得光亮起來，由於有這個系統的關係，所以相信在遊戲內打火機將會是一件十分常用的道具。



■開槍一樣會有火光。

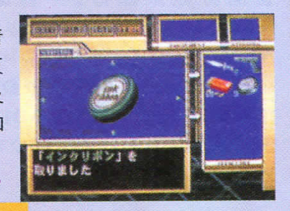
遊戲系統

遊戲的系統和操作基本上跟之前的BIO系列分別不大，慣常的記憶時要使用INK RIBBON，可調合各類的藥草等，依然保留着，所以BIO迷可以放心，遊戲將會保持着一定的親切感，在《BIO CODE：Veronica》內會加設一項在《BIO 3》中也擁有的系統，就是180度急速轉身，玩者只要按着A按鈕，然後按後退的方向便可立即向反方向轉身，經過練習後，使用於逃走及調教敵人距離時十分有效，但是又不知會不會有緊急回避的功能呢？





■輔助畫面一樣的親切。



■還是否一個緊急回避動作呢？

人物簡介

CLAIRE REDFIELD

《BIO 2》的女主角，為了搜尋失去聯絡的哥哥而到了RACCOON CITY，好不容易才逃出了這個鬼城市，才發覺哥哥已到了歐洲，究竟她們兄妹二人能否重遇？在《BIO CODE：Veronica》內便可知曉。



■CLAIRE的樣子真是可……愛。

■與她在BIO 2的樣子相比，有明顯的不相同。

CHRIS REDFIELD

是《BIO 1》的男主角，是ALPHA TEAM的皇牌隊員，原本隸屬於美軍，所以有一定的作戰經驗，能架駛直升機，擁有優秀的射擊技能和強健的體魄，其後在S.T.A.R.S. ALPHA TEAM內經常擔任前鋒的角色。



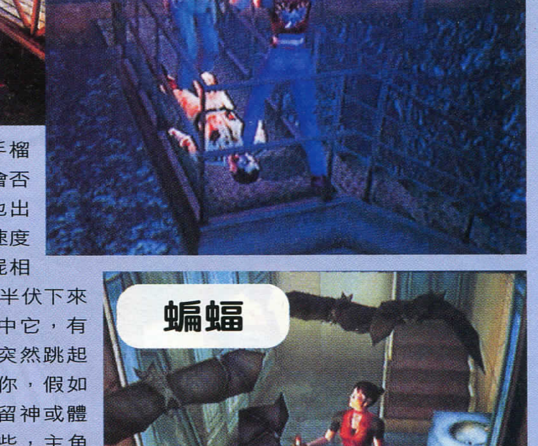
■終於見到CHRIS在Veronica內的樣子。



■CHRIS你近排好似瘦咗！

敵人介紹





敵人方面，當然不會少得《喪屍》和《喪屍犬》，但在《CODE：Veronica》內的它們，從畫面上看便比之前的BIO作品精細得多了，細心留意圖片，會發覺到在一些喪屍的身上好像並沒有血液和彈孔的痕跡，如果DC版的BIO真的能做到喪屍被槍或刀擊中後才滲出血液，那麼便更值得高興了(最好要有電鋸、斧頭及手榴彈添！)，回歸正傳，在《CODE：Veronica》內公佈了一種新的敵人，它便是《蝙蝠》，會否取代之前《烏鴉》的位置，這仍然是未知之數，但是可以肯定的便是在BIO 1及BIO 3也出現過的恐怖敵人「HUNTER」《獵殺者》，將會在《CODE：Veronica》中再次出現，一隻速度驚人的可怕怪物，與速度緩慢的喪屍相比有如天壤之別，由於它跑過來時是半伏下來的，所以不容易擊中它，有時又會突然跳起來攻擊你，假如一個不留神或體力少一些，主角的頭顱便會好像足球一般不知飛到那裏了。

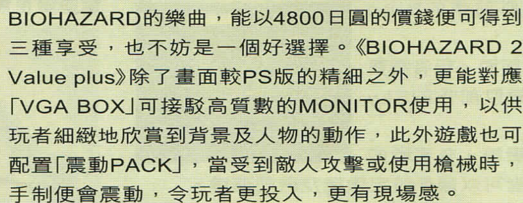
獵殺者

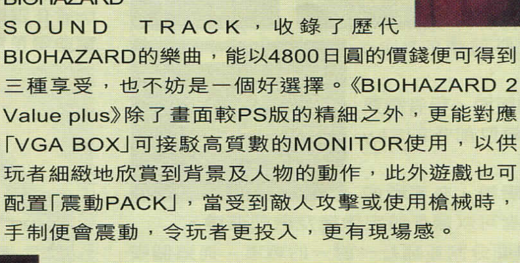
蝙蝠

BIOHAZARD 2 Value plus

DC
製造商：CAPCOM
售價：4800日圓　發售日：12月23日
容量：3 GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
AVG／MEM／1P／對應VGA BOX及震動PACK

一GAME三享受





BIOHAZARD 2》首次登場是在PS之上，其後也曾在電腦和美版N64相繼推出，而在十二月二十三日《BIO 2》將會推出DC版，名為《BIOHAZARD 2 Value plus》，遊戲共有三隻GD，其中一隻是眾所期待的《BIOHAZARD CODE：Veronica》體驗版，期待《Veronica》的朋友們便可優先享受遊戲樂趣，而另一隻則是BIOHAZARD SOUND TRACK，收錄了歷代BIOHAZARD的樂曲，能以4800日圓的價錢便可得到三種享受，也不妨是一個好選擇。《BIOHAZARD 2 Value plus》除了畫面較PS版的精細之外，更能對應「VGA BOX」可接駁高質數的MONITOR使用，以供玩者細緻地欣賞到背景及人物的動作，此外遊戲也可配置「震動PACK」，當受到敵人攻擊或使用槍械時，手制便會震動，令玩者更投入，更有現場感。



BIOHAZARD SOUND TRACK



BIOHAZARD SOUND TRACK共收錄了五首樂曲，由《BIO 1》至《BIO 3》的也有包括在內，以下是所收錄的部份樂曲：

1. PROLOGUE(1：30)「BIOHAZARD 2」
2. THE OPENING(1：30)「BIOHAZARD 3」
3. BIOHAZARD Beast from the east mix 1(6：56)「BIOHAZARD 2」
4. "The ultimate bio-weapon" Melody(9：38)「BIOHAZARD」
5. 第壹夜「惨劇の兆し」(9：21)「BIOHAZARD」

AERO DANCING F

撰文者：「一般被敵人擊落的」山寺良牙

DC
製造商：CRI
發售日：予定2000年春天　價格：未定
SLG／MEM／2P／對應MISSION STICK／對應震動PACK／對應VGA BOX／對應通信對戰

Dreamcast上所推出的花式模擬飛行遊戲《AERO DANCING～featuring Blue Impulse～》，在其真實的操作性得到十分好評；但同時有很多玩者亦對「沒有敵機出現」、「沒有駕戰鬥機的感覺」感到不滿。有見及此，CRI便回應玩者們的要求，推出《AERO DANCING》的新作，就是今期所介紹的《AERO DANCING F》。



顧名思義，今作既然有「F」字的話，亦即表示有「戰鬥機」和「空戰場面」出現，而出場的機體，除了有日本現役機種外，據消息報道，駐日美軍的機種亦會出場，以下是一些預定出場的機種；

F-104J Star Fighter

F-15DJ Eagle

F-16 Fighting Falcon

F-4EJ及F-4EJ改

此遊戲將會標榜「極高的真實感」，所以在戰機的操作方法、空戰場面、以至機體的特性均以真實數據而製作。相信有玩者會問，哪操作嘛變得更加複習嗎？事實亦不然，因為今作中有些需要由玩者去控制的動作（如：放下起落架），將會改由電腦自動控制，玩者基本上只需緊急起飛迎擊敵人便可，而攻擊後回航至基地便可。不過在空戰時亦得留意，並不是有「數十枝」導彈可供亂放的，只有數枝，而機槍子彈是根據真飛機的可存彈量而有所改動；此外在出擊（起飛）後，並不是立刻進入戰鬥空域，而是需要玩者在雷達上找尋敵人的位置後才施與攻擊，整個過程與真實空戰是無分別的。

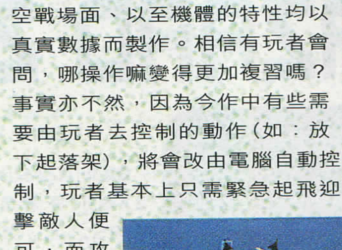






到現時為止，所知的遊戲模式共有四個，他們分別是：

Fighter Pilot Mission－－玩者的身份是位戰機機師候補生，需要通過教官所提出的各種難題，以成為正式的戰機機師，類似前作的Blue Impulse Mission。



Tactical Challenge－－有各種不同的版面，玩者需要挑戰時間與及分數去完成該版面，類似前作的Sky Attack Mission。

Free Flight－－玩者可以隨選喜歡的戰機，在喜歡的版面到處飛，不過比較特別的就是玩者可以額外設定敵機及戰鬥環境。

Multi Play－－屬於對戰模式，會將畫面分割並進行一對一的戰事，而這個模式亦將有可能對應通信對戰。

為求令玩者更具真正戰機機師的感覺，就連遊戲中出場的空軍基地，亦是日本航空自衛隊的實名基地，下面是數個日本的著名空軍基地：













靜濱基地



松島基地（亦是前作花式飛行表演隊Blue Impulse的基地）



硫黃島基地







TEXT：時雨

烙印戰士BERSERK

序盤故事大公開！

DC
製造商：ASCII
售價：6800日圓　發售日：12月16日
容量：GD-ROM　記憶：未定
ACT／MEM／1P／震動器對應

隨妖遊戲的發售日越來越近，不論是原作的FANS還是喜歡ACT的DC機主，對《烙印戰士BERSERK》這遊戲都應該充滿期待(筆者也是其中之一)。從GAME SHOW中的試玩版所見，遊戲基本上已經完成，只差一些細微的調整。據原作者三浦健太郎表示，這遊戲的內容約相當於單行本兩期的份量！可見他放了不少心血在這隻「外傳」的身上。現在，就讓筆者帶大家先睹為快一下遊戲序盤的內容吧！

和賣藝女子蓮達相遇





本遊戲的故事發生於現在漫畫連載中的斷罪篇之後，主角黑之劍士格斯已經成功救回了戀人卡思嘉，繼續他狩獵「使徒」之旅。在一條位於國境邊緣的山道上，一台馬車因為車輪損壞而動彈不得。就在這時，一群人在馬車附近出現，「不如就讓我們替你修理修理吧！」，原來是經常在附近出沒的山賊！馬車上一名少女嘗試反抗，但在人數懸殊的情況下，也只好就範……突然，一名全身漆黑，背負着一把如同鐵塊一般的巨劍之劍士出現。他就是主角格斯。山賊見中途殺出個程咬金，於是全力向格斯襲擊，但他們的下場相信各位讀者可以自行想像……

馬車上的少女蓮達向格斯道謝，原來他們是一群到處賣藝的藝人，正打算前往前面的小鎮做生意。說完後她們就立即繼續前進。格斯本來對她們沒有興趣，但在同行的妖精巴克催促下，格斯無可奈何地隨蓮達一起前往該小鎮。

「魔」的出現



在小鎮內格斯一方面補充了食物等物資，另一方面觀賞了賣藝者們的表演。蓮達披露了她扔刀子的技術，周圍的觀眾看了都讚不絕口。接着她的一名同伴開始表演鐵鎚功，但在他脫下自己的連衣帽時，居民們都停止了喝采……於此同時格斯頸上的烙印亦開始隱隱作痛……(筆者註：格斯的烙印在附近有魔物存在時就會有反應)



突如之來的異變

原來在那男子的胸口處，有一塊像植物根部一般的東西在附生着。鎮上的居民見到，態度立即來個180度轉變，開始不斷咒罵那男子叫他離開，又拿地上的石子扔他。蓮達想阻止他們，但突然那男子胸口的植物開始侵蝕他的身體，並取代了他的意識，發狂地攻擊周圍的人。格斯在這情況下被迫拔出他的巨劍作戰……！



領主巴魯扎



在格斯強大的力量下，那變了妖怪的男子終於倒下。在周圍觀戰的人像要發洩一直以來的怒氣般，竟前往對那男子的屍體拳打腳踢！蓮達眼見着同伴被殺後還要受這樣的屈辱，激動地向格斯說：「無論如何你也不用做到要殺死他吧！？」但格斯只冷冷地回答：「我的劍不懂對妖怪留情。」正當格斯想離開之際，忽然有一架馬車來到現場，馬車上的人是這裏的領主巴魯扎，他說這男子是被一種叫「曼陀羅哥拉附身」的病所感染。當巴魯扎見到精神異常的卡思嘉時，便說他對「曼陀羅哥拉附身」這種病略有研究，如果是同類的病的話，或者可以治好卡思嘉。格斯雖然不太信任他，但本着不妨一試的心態，便接受了巴魯扎的邀請。



在巴魯扎的城內，他對格斯說自己有些東西想讓他看看，叫格斯陪他前往城的地下室。到底在地下室內有些什麼？卡思嘉的病又是否可以治癒？

失去了思想的女劍士——卡思嘉

原是百戰百勝的傭兵團——「鷹之團」的千人長。論劍術她比大部份男性都要優勝，格斯曾說過她是唯一「在戰場上可以放心將自己背部交託的女人」，也是格斯的戀人。她在慘絕人寰的「蝕」之後僥倖生還，但卻因為這次事件精神失常。在她的胸口處和格斯一樣，仍遺有「蝕」的印記——血之烙印。

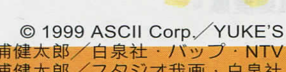
原作中唯一一個快活的角色——巴克



《BERSERK》的世界是黑暗、邪惡和充滿殺戮的，能夠調劑這種沈重氣氛的人(？)就是這隻小小的妖精巴克。他那快活的性格和治療傷患的能力，是在背後支持格斯精神方面不可缺少的。



▲周不時會SD化的巴克是《BERSERK》內的貴重角色



TEXT: IKI



PS
製造商: VIDEO SYSTEM
發售日: 1999年11月25日 售價: 5800日圓
容量: GD-ROM 記憶: 未定
RAG／對應VMS／對應RACING CONTROLER

可能是本世紀最「正」的F-1遊戲！

只要大家是賽車迷就必定聽過《F-1 WORLD GRAND PRIX》這遊戲系列，但凡每個賽車手也夢想總有一天能躋身F-1賽車場上騁馳。如今，這同名遊戲作品快將登陸DC，憑藉DC的強勁功能，相信這隻《F-1 WORLD GRAND PRIX for DC》的成就絕不遜於《SEGA RALLY 2》，甚至有機會成為本世紀完成度最高的F-1遊戲。

DC版的大能

剛才已提及過DC版的畫面、音效、賽道、天氣狀況方面也做得十分真實，務求儘量做到讓玩者有如置身現場一樣，那到底DC版《F-1 WGP》又去到甚麼程度呢？以下就讓我們一　看看DC版的大能罷！

1）有如真實的現場環境

在真實的賽車比賽中，現場環境的影響及天氣狀況的變化往往是足以左右賽果的因素，這點在DC版中將會忠實地表現出來。遊戲中共有5種天氣變化狀況，包括Sunny、P-Cloudy、Cloudy、L-Rain及Rain，從畫面所見，各種天氣狀況也十分真實。

2）可作細緻的SETTING



在CAR SETUP畫面中，玩者可對車身作出各種細緻的調教，暫時已知的項目有Fuel、Tyre、Front wing／Rear wing、Gear Ratio、Suspention、Brake Senstivity、Brake Balance、Steering及Transmission，好好調配閣下的車子罷！

3）滿足閣下不同需要的視點

遊戲中共有5種不同的視點，分別是Nose、On Board、Cockpit、Rear及High Rear，視點的不同除了影響遊戲難易度外，也會令駕駛者產生不同程度的速度感，當中有以Nose視點最具速度感。



「SINGLE RACE MODE」(「SRM」)



有玩開《F-1 WGP》系列的朋友也知道這遊戲的模式繁多，因此我們今期只集中介紹能自由選擇自己喜愛車隊車手作賽的「SINGLE RACE MODE」。以下則是「SRM」的流程解說。

1) 首先第一步當然是在MAIN MENU選取「SINGLE RACE MODE」的選項，然後在SELECT TEAM及SELECT DRIVER中分別選擇自己喜愛車隊和車手，登場車隊共11隊，留意每一隊車隊及車手在能力上均有差異。

2) 緊接選擇車手後便是調教車手能力的時候，嚴格點來説，DRIVER OPTION可説是遊戲難易度的調教畫面。當中玩者可選擇以NOVICE或EXPERT兩種駕駛方法，車速方面也有4階段的調節。讓初心者或各(炒)車神也能享受遊戲的箇中樂趣。



3) 確定了DRIVER OPTION中各種設定後，玩者便可以在SELECT CIRCUIT中選擇自己喜愛的賽道作賽，以暫時資料得知遊戲中共16條基本賽道，你可有信心把它們一一征服嗎？

4) 之後便到了RACE OPTION的設定畫面，當中玩者可調教比賽中的狀況及各種限制，包括了車身損壞的有無、天氣狀況、圈數，以及燃料限制等。這樣，就算是新手也能應付自如罷！



5) 最後便是CAR SETUP的畫面，玩者可根據剛才的各種設定來調教車身的配備。留意每項細微調教也可以影響賽果。

4）充滿迫力的REPLAY畫面

從來賽車遊戲的REPLAY畫面也是賣點之一，如今，憑藉DC的強勁功能，遊戲的REPLAY畫面將得以前所未有之強化及更具迫力，視點分別有TV Camera View、Rear Wing View、Front Suspention View及SidePontoon View，大家還是先睹為快罷！

登場車隊

FERRARI
WILLIAMS MECACHROME
BENETTON PLAYLIFE
McLAREN MERCEDES
PROST PEUGEOT
SAUBER PETRONAS
ARROWS
TYRRELL FORD
STEWART FORD
MINARDI FORD



Innocent Tears
イノセントティアーズ

DC	製造商: GLOBAL A ENTERTAINMENT
	發售日: 2000年春季
	容量: GD-ROM　記憶: BLOCK數未定
	SLG／對應VMS

墮天使與天使間的戰鬥！

SLG作品大家玩得多，但當中的故事內容往往不外乎是描述兩國甚至多國間的戰爭，正邪的相對立場顯得十分鮮明。然而，以下筆者將要介紹的遊戲《INNOCENT TEARS》，當中正邪的立場有非常大膽的設定，因為玩者在遊戲中所扮演的角色正是一名墮天使！而敵人方面，更是一班一直被貼上「善良」、「正義」與「愛」等標籤的使者-天使。一場善與惡，墮天使與天使，還有人類的壯絕戰爭，即將在現代日本的中樞都市•東京的舞台上一觸即發！

故事內容





故事講述未來已廢墟化的東京，原本為世界經濟大國之一，當中住有一名叫神樂晴明的少年，然而，他的真正身份卻是一名以人類姿態出現的墮天使！據知，他化身成人類姿態出現在人世間的真正原因是為了尋找他那失散了，並身為「天使」的戀人。同時，在途中他更察覺到天使們即將在人間界舉行的陰謀‥‥神樂晴明，到底他最終能否尋回失散了的戀人？墮天使與天使之戀又能否開花結果？更重要的是，他能粉碎嗎天使們在人間界的陰謀？一切答案還看《INNOCENT TEARS》！

遊戲特色

除了上述特別的世界觀外，遊戲中還有不少甚具特色的地方。以下，我們就資料所得一一作出說明。

3D戰鬥畫面及2DEVENT畫面



遊戲中有戰鬥及EVENT兩種畫面，戰鬥方面將以3D MODLING表示，一方面能表現出戰鬥中那份「壯絕感」，同時更能把原作者設定人物特性時的原著神韻清晰地展示玩者眼前。至於一般EVENT畫面則會以2D形式表達。

人物介紹



神樂慧-墮天使

本作主角•神樂晴明的弟弟，與兄長擁有不同的性格，正義感很強的少年。今年15歲。

吉野砂姬-墮天使

吉野家的獨生女，視神樂慧如兄長，雖然外表柔弱，但性格也十分堅強。今年11歲。

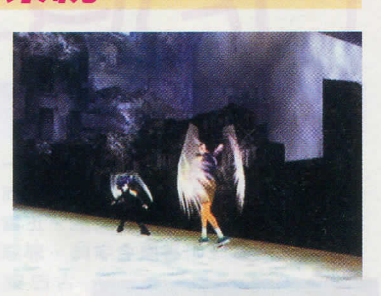


陸海葵-天使



吉野砂姬的好友，但內心似乎對吉野砂姬抱有很大的佔有慾。今年11歲。

TURN制戰鬥系統



遊戲中的戰鬥將會以TURN制進行，MAP的數目據知達30個以上，同時地圖上人物以等身大比例出現，而當中各種建築物更根據人物大小按比例製作，務求令戰鬥地圖上更具真實感。另外，每場戰鬥玩者部隊只限5人參戰。

多姿多采的戰略系統



遊戲中的攻擊方法也十分多姿多采，除了一般的直接攻擊及魔法應用外，玩者亦可利用地圖上的各種建築物作間接及遠距離攻擊。首先，例如在廢墟地圖場合中，你可看準機會打落敵人頭上的看板(後果自己想)，又或透過爆破鐵柱、汽車等攻擊敵人。此外，對於一些使用弓箭等遠程武器的部隊，玩者亦可利用地圖上的一些高樓大廈，在上面作遠距離攻擊，這樣便不怕遭受敵人反擊了。

最後，玩者亦可透過各種裝備來增加己方部隊的攻擊力及防禦力，以暫時資料所知玩者最多可裝備8個ITEM。

其他登場人物

天使


橘美樹


九條サラ


加賀雪子


クロード


平勝利

墮天使


橘真樹


陵優美


加賀史郎

人類

鷹司綺羅

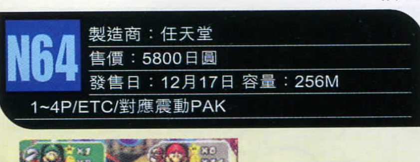

ヨハネス上泉

TEXT：悟空



以多種迷你遊戲作主題的多人遊戲《MARIO PARTY》，廠方見在第一集推出後大受玩家歡迎，所以宣佈決定製作其續集，而此作在數日前終於確定了發售日，遊戲的發售日就是年尾的12月17日，名稱定為《MARIO PARTY 2》，在遊戲還未推出前，筆者就為大家介紹一下遊戲與前作有甚麼不同之處。





N64
製造商：任天堂
售價：5800日圓
發售日：12月17日 容量：256M
1~4P/ETC/對應震動PAK



MARIO PARTY 2

名PARTY遊戲最新作年末登場

遊戲故事

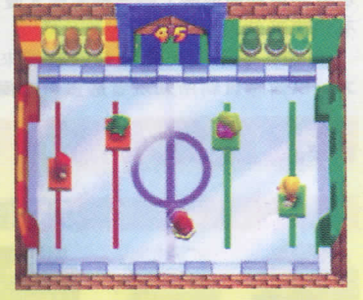


故事講述瑪利奧眾人合力創造出一個地方名叫「MARIO LAND」的國家，而國家亦經過一段時間後順利完成，正當眾人考慮新國家應叫甚麼名字時，邪惡的古巴突然出現，還將整個「MARIO LAND」搶去，為了奪回「MARIO LAND」和希望將國家以自己的名字命名，眾人就以將古巴擊倒為目的踏上征途。



迷你遊戲數量激增

上集極受玩家愛戴的迷你遊戲在今集被大量增加，內容亦被大幅度提升，今集會出現的迷你遊戲數目已增加至64種，玩法亦非常豐富，當中包括鬥速度、鬥智力和鬥技巧的遊戲，而且這些迷你遊戲有時會出現一些極端場面，例如一對3的開答遊戲或分為兩組2對2的撞球遊戲，非常有趣。



遊戲最終目的

基本上遊戲的最終目的就是在「MARIO LAND」不停遊戲來收集一定數目的金幣以打倒古巴，但需要收集多少金幣就要視乎玩家在遊戲開始前選擇的金幣數目，不過不是所有條件都是收集一定數目的金幣而是要將古巴身上的金幣減至零才可以勝出，選擇甚麼條件來進行遊戲，玩者就要自己去決定。





新增元素

今集遊戲玩法基本上沒甚麼改變，都是在一版圖上以行棋形式進行，遊戲規則和上集一樣都是每人依次序去決定步數，當行完步數後就確認所站的地方是甚麼格子，每種格子都有特點，有些格子會增加玩者手上的金幣，相反有些會減少手上的金幣，而有些亦可以給玩者去購買不同種類的道具，另外還有一些會令遊戲突然進行迷你遊戲模式的格子，玩法非常有趣，而且廠商在今集還加進了兩個全新元素，必定能令遊戲的可玩性提高，現在就為大家介紹一下這兩個新增的新元素。



元素一：

在上集已有的收集金幣系統在今集仍然存在，而且廠方更將這系統在今集中加強實用性，例如今集玩者可以將遊戲時收集得來的金幣購買一些特別道具，這些道具可以在遊戲中使用，種類亦非常多，每種道具都有不同的特質，有些在使用後可以令對手在一定時間內不能移動或不能使用道具，相信這個新增的道具系統必定能夠帶給玩家更多更多的樂趣。



元素二：

在前作被設定為大奸角的「古巴」在今集亦會繼續登場，牠仍然是一名阻礙玩者的大奸角，不過今集牠已不像上集般站在一處地方不動，今次牠會在版圖中追擊其他玩家，通常牠只會在一定地方走動，但遊戲進行時達到一定條件的話，牠就會在版圖中四處走動，這亦間接令到遊戲的緊迫性大增。



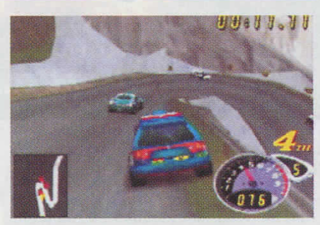
TEXT：悟空



N64 製造商：KEMCO 容量：96M
售價：6980日圓(暫定)
發售日：12月下旬發售暫定
1~4P/RCG/對應震動PAK

名賽車遊戲的續篇
TOPGEAR RALLY 2

前作評價不錯的賽車遊戲《TOPGEAR RALLY》終於宣佈推出第二集，今集由系統到畫面都得到大幅度強化，而且上一集畫面經常出現爆格的情況亦因為能夠對應擴張RAM卡而得到改善，相信到遊戲推出時定能吸引更多N64玩家的購買慾。



全新遊戲系統

今集遊戲全新的遊戲系統，這個系統稱為賽道自動變化系統，甚麼是自動變化？此系統就是賽道會隨着遊戲流程而進行自動變化，自動變化的意思就是每一個賽事的賽道都分開數段，當玩者完成一段賽事後，之後的賽道都會因應玩家的實力進行自動變化，而變化的地方包括彎路的彎度，路面的濕滑程度等，由於賽道會自動進行變化，這令到玩家可以在同一條賽道上感受到不同的樂趣。

原有系統

除了新增的自動變化系統外，廠商亦保留了一些在前作比較受歡迎的系統，例如改變車身顏色系統便是，這個可以按自己意思改變車身顏色的系統在今集仍然存在，而除了可以改變車身顏色外，還可以貼上不同款式的圖案，令車身在比賽時顯得更加突出。

車種選擇

今集玩家可以選擇的車種暫時所知共有四款，其中兩種分別是「TOYOTA COROLLA WRC」和「Lancia」，相信喜愛賽車的朋友對這兩種型號的跑車應該不會感到陌生，雖然可以選擇的車種暫時只有四種，不過相信到遊戲推出時一定會有所增加。

跑車修理

在每場賽事後相信跑車內外都會受到一定程度的損壞，而在每場賽事後玩者都會因應賽後的位置得到一定數目的獎金，玩家可以利用這些獎金去修理或強化跑車的內部，換句話說即是可以將自己的跑車進行改裝，令遊戲的可玩性大大增加。









TEXT：悟空

TOPGEAR HYPER BIKE

N64 製造商：KEMCO 容量：128M
售價：6980日圓(暫定)
發售日：12月下旬發售暫定
1~4P/RCG/對應震動PAK

以電單車為題材的賽車遊戲

KEMCO在N64上的另一款賽車遊戲，今次的作品不再是跑車而改為較輕巧的電單車，但是不要以為電單車就不好玩，其實電單車也有很多樂趣的，筆者現在就為大家介紹一下這隻《TOPGEAR HYPER BIKE》有甚麼個人之處值得玩家一試。

名車盡在眼前

和《TOPGEAR RALLY 2》一樣，遊戲所用的都是一些比較多人認識的車種，這隻《TOPGEAR HYPER BIKE》所用的電單車車種全部都是日本有名的電單車廠商，這些廠商分別是「HONDA」、「YAMAHA」和「KAWASAKI」等，全都是一些無人不識的名車製造商，在這些名廠支持下，玩家又怎可能有不玩的理由？









對應擴張 RAM 卡

遊戲和《TOPGEAR RALLY 2》一樣都是對應擴張RAM卡，遊戲的比賽全部都在一些森林或山谷內進行，如果裝上擴張RAM卡，那比賽時在賽道兩旁的風景都會變得更加美麗，不過當使用擴張RAM卡時，可能會出現《HYBRID HEAVEN》的情況，畫面質素變得鮮明和實在，但相反遊戲速度就會變得比較慢，不過暫時只屬筆者個人猜測，在遊戲推出之時就會一清二楚。

天氣變化

遊戲其中一個特點，就是比較期間天氣會隨着時間而出現變化，例如會出現下雨或霧氣等天氣等現象，令遊戲變得更加真實，但是在比賽途中會出現天氣變化的話，即是說比賽道路會變得不穩定，有可能會由一條乾爽的道路變為一條濕滑的賽道，這亦會增加遊戲的難度。





TEXT：SAM

熱點新作

悟空會獸化？唔通係龍珠？

PS
製造商：KOEI
售價：6800Yen　發售日：11月11日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SRPG/MEM/對應DUAL SHOCK

日本人對中國的神話故事一向都感到興趣，所以之前同是KOEI出品的《封神演義》便大受歡迎，而這次推出的《西遊記》，其遊戲風格與《封神演義》的差不多，哪到底《西遊記》會有什麼過人之處呢？

系統不變

同樣以戰棋形式進行遊戲的《西遊記》，其實在系統上基本與《封神演義》的完全一樣。就以攻擊方面為例，《封神演義》中的仙術（魔法攻擊）都是以五行屬性為主，而《西遊記》中雖然都是以五行為主，可是卻將其注入一種名為「神獸變化」的技巧上。然而「仙術」或者「神獸變化」在名稱和用途上是有分別的，可是當大家想深一層，其實兩者都是同出一徹的。另外由於《西遊記》都是一隻戰棋類型遊戲，所以戰鬥時的地形效果便十分重要。在《封神演義》中，有某些角色是擁有能改變地形的攻擊或仙術，而《西遊記》暫時未知會否有懂得這種能力的角色，不過以筆者估計，相信其機會會十分之高的。

■戰棋遊戲中不可缺少的元素--地形效果



■「神獸變化」並不算是魔法攻擊，應該算是以魔法推動的變身技。

遊戲首五場戰鬥介紹

兩界山

由於主角奉聖旨要到天竺取西經，而後來主角與兩名官兵來到兩界山，卻遇到妖怪的襲擊，幸而山上一塊大石中竟傳出一把聲音，原來石中便是齊天大聖孫悟空，而戰鬥後孫悟空便會加入成為同伴。

黑風山



主角與孫悟空來到黑風山，卻遇到一班盜賊，此時主角十分害怕，可是當孫悟空使用神獸變化變成齊天大聖後，便將這班盜賊全數擊倒。

高老莊



主角二人來到高老莊，遇到一名流浪廚師豬八戒，可是卻受到村民的排斥，主角從後追趕，但竟同時受到怪物的襲擊。雖然這場戰鬥中，豬八戒是個由電腦控制的角色，可是當戰鬥完畢後，他便會成為同伴。

鷹愁澗



三人離開高老莊，來到鷹愁澗時卻遇上一名名叫朱涼鈴的少女，而且她原來是東海龍王的幼女，跟著更二話不説變化成神獸「鋼翼飛龍」向眾人攻擊。戰鬥之後，朱涼鈴才發現這是一場誤會，原來她被父親迫婚才逃了出來，並以為主角等人是其父親的手下，所以才向他們攻擊，而戰鬥之後她便會自動成為同伴。

落病泉



眾人來到鷹愁澗西面的陳家莊，可是卻發現村內所有人都染上了怪病，眾人為了查出原因，於是前往南面的落病泉。來到落病泉，眾人遇到一名妖怪道士沙悟淨，他原來也是在調查陳家莊的怪病事件，可是此時有一群怪物出現，並將沙悟淨重重圍住。眾人見狀，於是上前替他解圍，可是最後他卻不領情地離開了。

角色介紹

玄奘（男主角）/玄娘（女主角）

遊戲開始時可供玩者選擇的角色，由金山寺的法明長老所養大。可是有日主角在夢中遇見觀音菩薩，更對主角説到天竺取西經是其天職，而主角更因此在途中遇到孫悟空、豬八戒和沙僧等人，一同上路取西經。



■男主角玄奘



■女主角玄娘

孫悟空

遊戲中第一名同伴，擁有「神獸變化」能力，能變成「齊天大聖」，而神獸屬性是「火」。由於之前大鬧天庭，最後被封印於兩界山的大石中，不過經主角的幫助後，終於破石而出，更答應？（被迫）一同前往取西經。



■孫悟空的神獸變化--齊天大聖

朱涼鈴





東海龍王的幼女，由於逃婚所以走了出來，後來更遇上三藏等人，誤以為是其父親的手下，所以與各人大打出手。而「神獸變化」是屬於「金」屬性的「鋼翼飛龍」。

■朱涼鈴的神獸變化--鋼翼飛龍

豬八戒



是一名四處流浪的廚師，同樣擁有「神獸變化」能力，能變成「天崩巨豬」，而神獸屬性是「土」。

■豬八戒的神獸變化--天崩巨豬

沙悟

能變成「幻蓮河伯」的妖怪道士，性格沈著冷靜，極富正義感，而神獸屬性是屬於「水」。



■沙悟淨的神獸變化--幻蓮河伯

TEXT：赤目黑龍

GRAN TURISMO 2

PS
製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：11月25日 售價：港幣448元
記憶：未定 容量：CD-ROM×2
RAC/ MEM/ 對應ANALOG手掣

勁……究竟勁咗係邊度呢？

在每年年尾時候，大家總會有一個希望，便是眾多「大廠」也會在這個「消費期」內推出很多的「大作」，而今年SCE在11月尾便會推出備受好評的作品《GRAN TURISMO》的續篇《GRAN TURISMO 2》，這可能是大家一直心期待的遊戲呢！

其實都冇乜唔同

論一般的玩法而言（所指的是Arcade Mode），其實和上一集沒有太大的分別，雖然不少人説遊戲本身好像是「靚」了不少，其實也和上隻差不多而已，反而，如果大家是對車有研究的話，便一定會喜歡了，因為在遊戲之中也入了不少近年才開始生產的車款，相信大家一定會滿意的。



GT模式有乜唔同？

其實在《GT 2》之中的「GRAN TURISMO」模式之中，大致上也和上集差不多，不過，在地域而言，《GT 2》比前作更大，而且可以行走的地方也大了很多，當然，相對的車廠的數目也有所增加，那麼，今次的「GT模式」又是怎樣進行的呢？現在就為大家作一簡單的介紹。



首先揾部車

當然，遊戲一開始，當然要揾番部車先，如果唔係，有車牌都冇用，不過，玩者不一定要買新車的，因為在遊戲之中，在車廠之中是有一些「二手車」賣的，大家可以先買一部二手車「玩住先」。

TUNE好部車

正所謂「工欲善其事，必先利其器」，不要以為買了部車便可以開車出街，其實玩者是要TUNE好部車才可以和其他的車比較，否則，大家休想得到資金買新車。（噢，在《GT 2》之中更加入了『FOR PROFESSIONAL』的專業調校呢！）



同人鬥車

當做好所有的準備之後，便可以出街，當然，記着要和街上的「同道」比賽一下，因為這也是資金的最大來源，好好的做個飛車手吧！

想揸車‧先考牌

和上一集的《GT》一樣，玩者如果要參加不同的賽事，便一定要先考取駕駛執照，而在《GT 2》之中，駕駛執照依然是分為4種，分別是「國內B級」、「國內A級」、「國際C級」和「國際B級」，在每個執照的考試之中，也有10項的考驗，在這裏就先為大家介紹一下這些考驗的內容吧！



國內B級
1. 開車及停車 1
2. 開車及停車 2
3. 開車及停車 3
4. 繞圈 1
5. 繞圈 2
6. 過彎基礎 1 [U TURN]
7. 過彎基礎 2 [U TURN]
8. 過彎基礎 3 [U TURN]
9. 過彎基礎 4 [S TURN]
10. 過彎基礎 5 [S TURN]

國內A級
1. 高速煞車
2. 回旋煞車
3. 過彎應用 1 [U TURN]
4. 過彎應用 2 [U TURN]
5. 過彎應用 3 [L TURN]
6. 過彎應用 4 [L TURN]
7. 過彎應用 5 [S TURN]
8. 過彎應用 6 [S TURN]
9. 過彎應用 7 [Z TURN]
10. 過彎應用 8 [Z TURN]

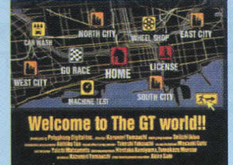
國際C級
1. 過彎應用 9 [J TURN]
2. 過彎應用 10 [J TURN]
3. 複合彎路攻略 1
4. 複合彎路攻略 2
5. 複合彎路攻略 3 [高速]
6. 複合彎路攻略 4 [高速]
7. 路障攻略 1
8. 路障攻略 2
9. 實踐過彎 1
10. 實踐過彎 2

國際B級
1. 車輛失控攻略 1
2. 車輛失控攻略 2
3. 過度轉向攻略 1 [FF]
4. 過度轉向攻略 2 [FR]
5. 低速回旋
6. 中速回旋 1
7. 中速回旋 2
8. 高速回旋 1
9. 高速回旋 2
10. 實踐過彎3

如果大家是可以完成以上的所有考試的話，便可以參加在遊戲之中的所有賽事了！

基本生產商車輛索引

相信大家如果有玩過《GRAN TURISMO》的話，一定會非常清楚遊戲之中的「GRAN TURISMO」模式是一個給大家「養車」的模式，而且大家更可以自行選擇要「養」的車，不過，在遊戲未到手之前，大家一定很想知道今次在遊戲之中可以購入的車款，好！就在遊戲飛售之前一個月的時間為大家公開一下在遊戲之中可以購入的「基本車款」吧！



EAST CITY

MAZDA
MAZDA RX-7[Type RS]
MAZDA RX-7[Type R]
MAZDA RX-7[Type RB]
MAZDA ROADSTER[1.8 RS]
MAZDA ROADSTER[1.8 VS]
MAZDA ROADSTER[1.6 S Package]
DEMIO[GL-X Special]

SUZUKI
ALTO WORKS[RS/Z]
WAGON R[RR]
Kei[S]

MITSUBISHI
PAJERO MINI[SPORT]
MINICA[Pj]
LEGNUM[ST]
LEGNUM[VR-4 type-S]
LEGNUM[SUPER type-S]
GALANT[VR-G Touring]
GALANT[VR-4]
GALANT[SUPER VR-4]
ECLIPSE[GT]
LANCER[EvolutionVI GSR]
LANCER[EvolutionVI RS]
FTO[GR]
FTO[GPX]
FTO[GP Version R]
GTO[SR]
GTO[Twin Turbo]

WEST CITY

Peugeot
106[S16]
206[GTi]
306[S16]
406[3.0 V6 Coupe]

Fiat
600
Barchetta
Coupe[2.0 20V Turbo]
Punto[GT]

Alfa Romeo
145[2.0 Cloverleaf]
156[2.0 TS 16V]
156[2.5 V6 24V]
166[2.0 TS]
166[2.5 V6 24V]
166[3.0 V6 16V]
GTV[2.0 TS 16V]
GTV[3.0 V6 24V]
Spider[2.0 TS]

NORTH CITY

Mercedes-Benz
A160[Avabtgarde]
CLK 200[Sports]
CLK 320[Sports]
CLK 320[Kompressor]

Jaguar
XJ[Sport 3.2]
XJR[Vehicle]
XK8[Coupe]
XKR

TVR
Cerbera[4.2]
Cerbera[4.5]
Cebera[Speed 6]
Chimaera[4.2]
Chimaera[4.5]
Chimaera[5.0]
Griffith[500]
Griffith[Blackpool B340]

SOUTH CITY

Chevrolet
Camaro[Z28]
Camaro[Z28 Coupe]
Corvette[COUPE]
Corvette[GRANT SPORT]

Ford
Cougar[2.5l 24V]
Edscort[1.8 Gti]
Focus[Ghia2.0]
Focus[Zetec1.8]
Ka
Mondeo[2.5 V6 24V]
Puma[1.7l DOHC]
Mustang[GT]
Mustang[SVT Cobra R]
Taurus[SHO]

TEXT：SAM



古惑狼賽車 CRASH TEAM RACING



古惑狼版翻發佬高卡車

《古惑狼賽車 CRASH TEAM RACING》是一隻風格與《MARIO KART》十分相似的賽車遊戲，加果各位PS機主但沒有N64的話，玩玩這隻相似的作品也是不錯吧。

點只鬥車咁簡單

如果只是純粹賽車就真的太單調了，所以《古惑狼賽車》與《MARIO KART》同樣加入了道具元素，而道具方面除了會用作加害對手之外，還有些其實是有輔助角色之用的。



■導彈會作出自動追蹤，更可發射三次，威力方面不容忽視。



■TNT會分為綠色和紅色，綠色TNT會一碰即爆，而紅色則會在對手身上然後爆炸。



■道具可在有問號圖案的木箱中取得。

■有些道具是攻擊前面的對手，但有些則是對付後面的賽車的。

加入冒險元素的賽車遊戲

《古惑狼賽車》中會分為多個不同的世界，而遊戲中最基本的要求，便是將該世界所指定的賽事完成（一定要取得冠軍），跟著便可以挑戰該世界的BOSS，當玩者將BOSS擊敗後，更可以取得一條鎖匙，並利用此鎖匙開啟通往另一個世界的門。



■畫面右下角會有地圖顯示，而閃動的點便是玩者可進行賽事的地方。



■離開之前其實還可以到指定的地方收集水晶（CRYSTAL）。

■勝出指定賽事後便有資格挑戰該世界的BOSS。

■勝出BOSS戰後便可通往另一個世界。

第一版賽道介紹

CRASH COVE

賽道呈長方形，而且基本的彎角並不多，路面方面又十分平坦，再加上一條短短賽道中有四個取道具的位置，難度方面的確並非十分之高。



ROO'S TUBES



中間有架空部分的8字形賽道，雖然彎道比CRASH COVE為多，不過全都不是急彎，不足為懼。另外賽道中只有三個道具位置，所以使用道具方面要留意一點。

MYSTERY CAVES

四周被熔岩圍著的賽道，而且會有六個位置放置道具，不過賽道後段會有兩個斷崖，並會有火球從地底升上來，一不小心便會被擊中。



SEWER SPEEDWAY



部分路段是水渠的賽道，放置道具的位置亦是六個，而在水渠的路段中會有兩個大木桶左右滾動，如果大家避不開的話便會被壓扁，速度也會暫時慢下來。

BOSS戰 --ROO'S TUBES

這場賽事只得玩者和RIPPER ROO'S參加，而在比賽開始後，RIPPER ROO'S便會不斷向後放出紅色TNT，唯一致勝方法便是在開始時已在他前面，這樣就算他再放多少TNT也沒有問題了。





撰文：南風 • 濁



製造商：KOEI CO,LTD
發售日期：12月2日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
SLG　MEM

就算到了現今的穿梭機時代，地球上都仍然有不少地方尚未被探索，更何況是十六世紀的航海時代？那時地球上充斥著未開發地帶，絕對是冒險家天堂！而且當時歐洲各國正不斷渴求開闢新天地，唯一途徑就當然是航海，如此這般便造就了一個競爭激烈的——大航海時代！這個廣闊的冒險世界就有待你去馳騁啦！

ラファエル・カストール
クラウだって言ってただろ、海に出ようって！
お金だったらフリオじいさんに頼めば
何とかなるよ！

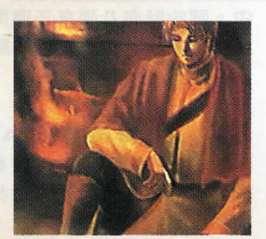
目標！成為七海霸王！

亂世出英雄！

時間是十六世紀，無論在商業上抑或軍事上都非常依靠航海業，再加上歐洲各國均希望擴展版圖，因此航海業便成為了強者、夢想家或一心想成就霸業的人的立足地，導致航海業超級蓬勃之餘亦增加了這行的複雜度。玩家在遊戲中將會飾演主角，你會遇上一大群既是好友又是伙伴的人物與你並肩作戰，在世界旺洋中冒險及進行商業買賣，一步步邁向七海霸主之位！《大航海時代4》的一大特色是故事自由度超高，玩家絕對可按照喜好而一邊發展自己的故事，一邊把敵人打跨！不過要成為七海霸王除了手段夠老練外還須於茫茫大海中找到一個特殊秘寶——「霸者之証」！在十六世紀的歐洲正是海賊及私人軍隊的全盛期，航海業因此而變得混亂複雜，玩家會經常與他們開戰或發生磨擦，所以你需要學會各式各樣的作戰方式以求自保！往後筆者會再作詳述。

リル・アーゴット
決まってるじゃない。あたしの熱意が、
お役人の心に届いたのよ。それとも、
このまばゆいばかりの美貌にクラッと来たのかな♪





登場人物胸懷大志！

生蓬亂世，好多人都只是一求溫飽算數，但主角及以下的幾個登場人物卻會想到乘著亂世去成就一番霸業，令筆者甚感欽佩，必須把他們介紹給讀者；拉法魯（ラファエル）是個16歲少年，由於家族管教的關係他早就學會自立，十分熱愛大海的他某日受朋友邀請叫他加入航海業，這時正想在大海創一番大事的拉法魯當然一口便應承了。

妮路（リル）是個16歲少女，自小便獨個兒生活的她很會計算利，再加上天賦的商業頭腦令她與拍擋人加美路（カミル）在商場上一舉成名！日後她們會成為你的生意顧問，兩個生意人都是女人，難怪古語有云：「怕老婆會發達。」



海特烈（ホドラム）年齡不詳，是個很有霸氣的提督，他以海軍之名自行組織艦隊出海，目標是要令世界知道他所率領的艦隊才可稱得上是世界第一！因此他日以繼夜不斷航行。

啟航！目標是稱霸七海！

其實《大航海時代4》是個集合了SLG以及RPG的遊戲，你和隊友們都會因經驗增加而升級，能力值亦會隨之而提昇！起初經驗尚淺時當然只能做一些表面功夫如洗甲板之類，但隨著級數增加，漸漸便可成為測量師、副官等有影響力的職位，與此同時你亦要相當留意航海人員的能力值，了解他們善於做甚麼後才開始分配工作給他們，這樣效率自然會快起來。由於你的勢力值相當於商業權加上海制權，而且不斷提昇勢力值亦是整個《大航海時代4》的目的，因此懂得如何獲利及戰鬥將會是能否成就霸業的重要因素。例如你要知道市場上甚麼貨品好賣，受歡迎的貨物便要大量。作戰方面分為遠距離的「砲擊戰」、近身的「白兵戰」以及一次定輸贏的「騎討戰」三種，善用這三種戰述的話不單可以獲勝，更能節省資源。

フェルナンド
オルキディア 100/100
トルヒーヨ
アルンヘム 90/90

撰文：南風•濁

筋肉番付VOL.1——我是最強之男！

PS	
製造商：KONAMI	
發售日期：12月16日	
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
STG／MEM	

運動精英炒雜錦！看誰才是真男人！





經常都會聽到一些運動員由一個體育界跳到另一個體育界，例如由籃球場過檔到棒球場，玩開賽車的忽然又過檔去踩單車，看到這樣的情景時，其實大家的心裡有沒有產生出一個疑問；到底那個界的運動員運動能力最強勁？是足球界還是棒球界？當然在現實生活中很少有機會看到不同類別的運動員一起比賽，最近在日本就好像有這樣的一個電視節目，出場者包括有足球界的中山雅史、井原正己以及棒球界的松井喜秀！不過事實上要感受各界運動員比拼的激烈氣氛亦不一定要去日本，以下這隻GAME相信已能滿足到你——《筋肉番付》！

鬥智鬥力過八關

《筋肉番付》一共分為八大關，基本上每關都離不開體能比拼，而且多數以連單決勝負，但當中亦有關是鬥記憶力及反應，看來只得健碩肌肉就難以贏盡各項賽事了。究竟是那八個比拼？就讓筆者把它們一一列出吧！

第一關是扯拔河賽(THE TAG OF WAR)，相方陣地上都有一條白線，如果你的體力不敵對手便會被扯出白線繼而落敗，連打得越快就代表越大力，雖然遊戲玩法簡單但由於筋肉番付彩用了多角度拍攝所以畫面更具迫力！而且有精彩的傍述令玩者陪感投入。

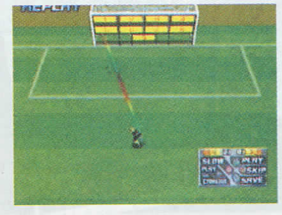




第二關是投球(STRUCK OUT)，參賽者需站立在投手位置向前投球，而前方放有九塊木板，你要在用上十二球之前把那九塊木板全數擊落否則就當輸，事實上眼界好一點的話你絕對可以一球擊中兩塊板或更多！不過也要視乎力度方面的調節，初玩者很有可能連一塊板也打不中！

第三關是射門(KICK TARGET)，原則上與投球一樣，玩家站在足球場的十二碼上射門但龍門卻掛滿了九塊木板，同樣地你要擊落所有木板，一球當然可以擊落數塊，筆者在《紅色之青春》中亦玩過這類遊戲，我能一球掃低五塊板！不知玩家們又能否打破我的紀錄？







第四關是桌球(HUSTLER)，當然並不是正式的桌球，只是玩家同樣要令九個球全數擊落袋中。開始時有八張桌子選擇，桌上面球的排列各有不同難度亦有異，成功玩完所有桌子才算過關。玩家要盡量控制球的路線，勿讓球停在失利位置。



第五關是敲擊(DARUMA)，日本人稱這玩意做「達磨」，玩家要拿起鐵鎚把疊得高高的不倒翁一件件地打出，直到最高那個金鋼像掉到底為止。有三種不同重量的鐵鎚供你選用但別以為越重越好，最好選個適合自己力度的鎚用，不然便會一下子打散了整個「達磨」！



第六關是跳箱(MONSTER BOX)，最高有十層箱子但你要由底跳起，每個層數均有兩次試跳，只要其中一次成功就算贏。玩家必須留意起跳時間及踏跳板的力度才能勝出。

第七關是讀數(BRAIN PANIC)，這關相信是最考腦力的一關，參賽者要記著畫面出現的數字及字母，然後那些字會消失並開始移位，你要把他們全數找尋出來，玩家既要認實字母位置死跟更要記得那個是甚麼字母，名乎其實是「大腦風暴」！

第八關是人肉炮彈(SHOT GUN TOUCH)，顧名思義你要扮演飛彈全速撞向皮球，撞擊力越勁越高分，但那個皮球並非固定的，它會從十米高處落下玩家必須在球還未掉到地面前頂中它。當然助跑是越長越好但你能否預準時間又是一個問題，一般而言助跑越長便越難預時間，所以筆者建議玩家起初由十至十五米開始起跑，熟習後再在更遠的地方起跑。聽取到這麼多心得，現在你好應該實戰一下了！

TEXT：時雨

MONSTER COLLECTION～蒙面的魔道士

人氣CARD GAME在PS上重現！





製造商：角川書店／ESP
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／1P

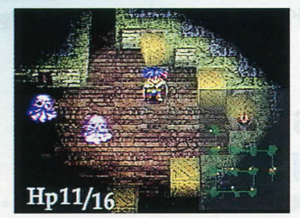
大家還記得很久之前曾流行過的《龍珠萬變咭》嗎？這些咭片除了可以用來儲和「炒」之外，還可以用來玩遊戲。可惜因為當時大家都不懂日文，也不懂其規則，最後都是不了了之。時至今日，集換式紙牌遊戲「TRADING CARD GAME(以下簡稱TCG)」已由美國的「MAGIC：The Gathering」發揚光大，而這股TCG浪潮更吹至日本，令當地的TCG遊戲如雨後春筍般出現，《MONSTER COLLECTION》也是其中之一。

STORY

在聖都SAZAN，每年都會舉辦一次供召喚術士之間比試實力的鬥技大會，主角羅賓雖然是一名出身鄉下的年輕召喚士，但憑着高超的技術，他擊敗了眾多高手進入總決賽。但在比賽進行期間，一名神秘的魔道士出現在會場內，並且將3名時間之女神的力量釋放出來，令全世界的時空進入一片混亂之中。被放逐到異次元世界的羅賓為了令世界回復原狀，決定和一班在鬥技場認識的同伴，一同踏上擊倒蒙面魔道士之旅……

遊戲系統

這隻遊戲基本分為兩大部份，第一部份是在地下迷宮內進行，遊戲形式和「不思義迷宮」十分類似，玩者可在裏面找到許多不同的咭片來加強自己的DECK，但要留心迷宮內的怪物！第二部份是CARD BATTLE，當玩者遇到頭目級的敵人，或者是一些特殊的EVENT發生之後，召喚師之間的戰鬥就會展開！這就是最能考驗玩者手中DECK的實力之時候！



◆在迷宮的深處通常都會隱藏有超稀有的強力咭片。

要在戰鬥中勝出，除了自己本身持有的咭要強力之外，玩者還要定下合適的戰略，即是所謂的「勝利PATTERN」，並在牌庫「DECK」之中放入合適的咭片。舉個簡單的例子，在一副以細小生物為主的快攻型DECK之內，即使放進一些強力的防守用咒語和生物是沒有效用的，相反這只會拖慢自己的戰術，變得不倫不類。但無論如何，每副DECK都一定要以怪物咭為主體，否則玩者只會抽到一大堆寶物和魔法，但卻沒有怪物去使用它們。



◆DECK的編集畫面。經常調整DECK的內容是保持長勝的關鍵。

CARD BATTLE的進行方法

無論玩者手中有多少咭片，一副DECK之內只能有50張咭，至於如何組合是完全由玩者去決定的。而咭的種類有以下3種：

1. 怪物咭

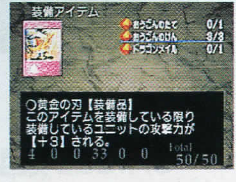
它們代表着召喚師召喚出來的怪物，是遊戲中最基本的咭。而怪物咭本身可以分為土、水、火、風、聖、魔六種屬性，各有着不同的優點和缺點。要擊敗對手，玩者要用召喚出來的生物去突破敵人的防線，當敵方的生物被全數消滅後，餘下的攻擊力就會擊中對手的身體，令其HP減少。戰鬥的勝負就是在乎哪一方先將對手的HP扣到0。



◆玩者的LEVEL越高可以使用的怪物就越強。

2. 裝備／消耗寶物咭

裝備寶物咭顧名思義是用來加強自己怪物作戰能力的咭，例如《黃金之劍》可令裝備了的怪物攻擊力+3，但要注意不是所有怪物都懂裝備的(正如史萊姆不可能拿劍)。而消耗寶物咭則是如藥草之類的回復寶物，是用完即棄的。



◆裝備咭是增強怪物能力最直接的方法。

3. 戰鬥咒語咭

有些怪物本身並沒有戰鬥力，但卻能使用強力的魔法，戰鬥咒語咭就是代表了這些魔法。和消耗寶物咭一樣，這些咒語都是用完即棄的。



◆用魔法出奇不意地搞亂對手的計劃。

咭的取得方法

要成為最強的召喚師，說到尾最重要的還是自己要有大量強力和稀有的咭片，這也是TCG最為迷人的地方。在遊戲中要取得更多的咭片，方法有下列三種：

1. 在地下城中探險

在聖都SAZAN外面有十數個地下城，玩者可以前往進行探險。途中擊敗迷宮內的嘍囉後有時會有咭片出現(當然這些咭的稀有度不會高)，另外開啟寶箱也可以得到。

◆在地下城內遊蕩……啊！找到咭片了！

2. 在戰鬥勝利後取得

在CARD BATTLE中戰勝對手後，玩者有權在他的DECK中隨機抽取3張卡牌作為戰利品。同樣道理如果玩者敗陣下來，敵人就會將你3張牌取走。

◆好運的話要取得超稀有咭也絕非不可能。

3. 和其他人交換

在遊戲中其他召喚師可能會願意和玩者交換手上的咭片，各取所需。而玩者亦可以透過MEMORY CARD來和朋友進行TRADING。





◆TRADE咭是TCG的一大特色。

TEXT：SAM

PS	
製造商：BANDAI	
售價：5800Yen	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK	

要爆炸又點可以靜

故事介紹

司法惑星同盟突然向共和國政府提出不平等的同盟條約，共和國表示極度不滿，於是向司法惑星同盟宣戰，而2000艘防衛艦艇亦已集結起來，準備抗敵。

司法惑星同盟全長200公里的超弩級戰艦DANTE正向著共和國的惑星HORNET進發，而DANTE的主砲亦已瞄準惑星HORNET，其威力之強足以將HORNET徹底殲滅，戰事已漸入白熱化階段。

戰艦DANTE的威力實在太強，共和國於是想出派人潛入艦中進行破壞的行動，派出的人選正是前軍事國家TOROY以遺傳學培育出來的育成兵士JUTAH，而他的主要工作是收集情報、爆破工作、暗殺等等，但後來因為軍事國家瓦解，共和國繼而成立，JUTAH於是被判囚禁300年。



可是現時JUTAH卻被共和國釋放出來，而條件就是由他帶領一班隊員潛入DANTE中進行破壞，而當行動成功後，共和國便會撤銷他的刑期。

操作介紹

按鍵	功能
方向鍵	角色移動/選擇項目
左STICK	角色移動/選擇項目
○掣	放置MATERIAL LIQUID
×掣	跳躍
□掣	放置炸彈
△掣	引爆炸彈
L1掣	轉換MATERIAL LIQUID
L2掣	沒有用
R1掣	轉換MATERIAL LIQUID
R2掣	沒有用
START掣	開啟指令畫面
SELECT掣	沒有用

移動方法

JUMP(跳躍)
×掣

回避敵人攻擊的動作之一，而且在跳躍中還可以使用LOCK ON鎖定目標。

CLIMING JUMP(三角跳)
面向牆壁按×掣然後再按×掣

當遇到利用普通跳躍都不能到達的地方的時候，便可以使用CLIMING JUMP。

BURST DRIVE(衝刺)
連按兩次×掣

作為緊急回避的最有效短距離移動。

道具介紹

OFFENSIVE ITEMS

主角JUTAH除了裝備在雙手的普通爆彈外，其實還有一些特殊的爆彈，而這些特殊爆彈是需要裝上一種叫做MATERIAL LIQUID(マテリアルリキッド)的液體。

NAPALM LIQUIDナパームリキッド



注入NAPALM粒子的爆彈，在爆破後會發出溫度極高的火炎，並會燃燒一段時間，對生化系敵人的傷害最為有效。

GRAVITY LIQUIDグラビティリキッド

注入超重力粒子的爆彈，起爆後會出現小型黑洞，可將周圍的敵人吸入其中。

PARALYSIS LIQUIDパラライズリキッド



注入電粒子的爆彈，爆發同時會令四周產生強大電流，並會令電子機械在一定時間內失去動力。

SPECIAL ITEM



DATA CHIPデータチップ

取得後可使「VR ARENA」中的角色增加。

TUNE-UP ITEM

E-CHIP Eチップ



將E-UNIT等級提升的道具。

RECOVERY ITEM



HEAL AMPOULE-A ヒールアンプルA

回復10%體力

HEAL AMPOULE-B ヒールアンプルB

回復50%體力

不同設定對戰鬥的影響

BOMB類型

增加爆彈數目，與裝甲特厚的敵人戰鬥最為有利。



RANGE類型

注重LOCK ON範圍的設定，與飛行類型的敵人戰鬥十分有效。

SHIELD類型

重視防禦力的設定，能在面對大量敵人攻擊時減少受傷程度。



關於 E-UNIT 的設定



在遊戲中途按下START掣，便會進入E-UNIT CUSTOMIZER中，這裡會顯示出三項設定，分別是「BOMB」、「RANGE」與及「SHIELD」。

BOMB

可設定同時放置爆彈數目，LEVEL越高，數目越多。

RANGE

設定LOCK ON的射程距離，高LEVEL距離越遠。

SHIELD

設定防禦罩的LEVEL，LEVEL越高，防禦力越強。

任務介紹

MISSION 01破壞對空砲台

由於眾人乘坐的運輸船被DANTE的防衛電腦悉破身份，並以對空砲台向大家攻擊，因此JUTAH為免同伴被擊落，於是潛入艦中，將對空砲台破壞。



■炸毀激光閘兩邊的地方便可通過。



■這個便是對空砲台。

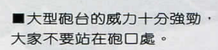


■MISSION 01的BOSS。

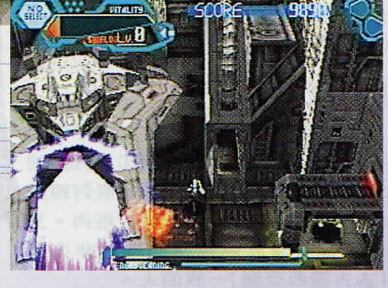
MISSION 02找尋入侵路線

將對空砲台破壞後，JUTAH找尋進入艦內部的路，不過卻遇上ハードシェル三人組，之後更會發現一大型砲台，將它破壞後便算完成任務。





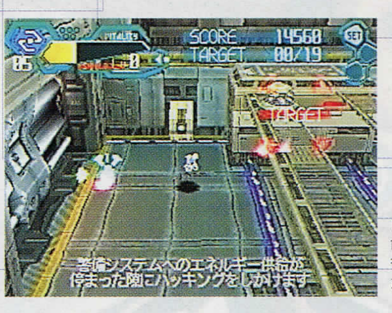
■遇上三部ハードシェル。



■大型砲台的威力十分強勁，大家不要站在砲口處。

MISSION 03破壞能量冷卻器

任務最初的敵人可以不理，當經過第一個出入口後便要開始破壞能量冷卻器，而數目方面會有19個。



■這裡會有不同外形的能量冷卻器，不過都會有「TARGET」顯示，那就不怕找不到了。

MISSION 04再戰田田田田田田

共分為四層的戰鬥，而每層的敵人都是ハードシェル，玩者最好使用PARALYSIS LIQUID（電流爆彈），封鎖他們的行動，而在最上層會遇到之前的黃色ハードシェル。

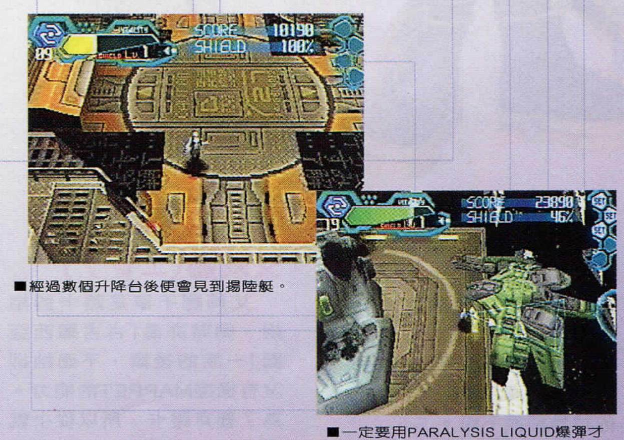


■這任務中要破壞十台ハードシェル，當中大部分是有人控制的，不過也有些是靜止的。

■最上層又會遇到ハードシェル三人組。

MISSION 05保護揚陸艇

最後在平台上發現揚陸艇被敵人重重圍困，而敵人方面，左邊有ハードシェル，右邊有飛行機，玩者最好使用PARALYSIS LIQUID對付之，另外當揚陸艇被擊毀便會GAME OVER。



■經過數個升降台後便會見到揚陸艇。

■一定要用PARALYSIS LIQUID爆彈才可將飛行機擊落。

TEXT：MARKS

古古羅西亞圖～悠久之瞳～

拯救王都之旅



製造商：SUNSOFT
發售日：11月18日 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：未定
RPG/MEM/

STORY

令世界大部份破滅的大戰就是人類與邪惡之神所引發，被稱為『女神戰爭』。最後由六個英雄將這個不幸的時代打上終上符。在這六人之中亦有不是人類的種族，而擁有一雙紅眼睛的他們就是持有不思議力量的「古古羅西亞圖」族人。

古古羅西亞圖一族能夠操控這世界中各式各樣的寶石，給予靈魂沒有生命的木偶，而得到生命的木偶就稱為「MAPPET」。寶玉同時亦可令這些MONSTER得到成長。

在英雄的曙光注進邪惡神的恐佈之後，終於使「女神戰鬥」結束。不過「古古羅西亞圖」一族就在世界回復和平的時候失去蹤影，而人類對他們的記憶亦慢慢消失。

故事發生在山中的小王國『古羅斯王都』，有人不甘於這個和平的時代，暗地裏令世界再次回到黑暗。另外，擁有一雙紅色眼睛的少年亦在這個時間開始其旅程……

CHARACTER

路卡(ルカ)

擁有操控木偶能力的路卡就是這故事的主角。由於從小便失去雙親，所以他與姐姐艾莉娜二人相依為命。雖然他好像被寵愛得有點優柔寡斷，但本身的根基卻很不錯。

艾莉娜(エレナ)

艾莉娜不單是路卡的姐姐，同時亦是「古古羅西亞圖」一族的後裔，不過她卻沒有操控MAPPET的能力。為了養育路卡，所以從小就經營藥店，努力地取替路卡的母親。

娜詩(ナース)

這個好奇心旺盛的小妖精雖然容貌和性格都與小孩子無疑，但她卻有150歲的年紀，而且可以無條件的喜歡。她與詩莉同樣是女神戰鬥中封印「露娜」的六英雄之一。

詩莉(シーレ)

謎一樣的她不單已經生存了300年，而且是女神戰鬥中封印「露娜」的六英雄之一。由於她本身極度討厭與他人接觸，所以一個人住在塔內。另外，擁有深紅色眼睛的她莫非亦是「古古羅西亞圖」一族的人。

BATTLE





戰鬥的主要目的就是看看玩者怎樣去使用MAPPET MONSTER來對付敵人。使MAPPET MONSTER與路卡好好的合作，清楚了解MONSTER的特性，而針對敵人的弱點進行攻擊就成了最重要的一環再加以戰略的組合從戰鬥中得到勝利。此外，戰鬥中還有一個『共鬥』的系統，就是由MAPPET的魔法攻擊和路卡擅長直接攻擊所發動的合作攻擊，可以給予敵人強力的DAMAGE。在戰鬥中，MAPPET更可以利用寶玉來進行變化，從而變化出與敵人相剋的屬性，產生更大的DAMAGE。

MAPPET（木偶）

MAPPET MONSTER？

MAPPET MONSTER就是利用24種寶玉的ITEM和木偶所衍生出來的MONSTER。不過MAPPET MONSTER的形態都要看寶玉了，從而變化出不同的木偶，和得到能上的強化。另外衍生出來的MAPPET在戰鬥中是非常重要的戰力。如果能夠在戰鬥中LEVEL UP的話，能力更能得到發揮。由於MONSTER的種類會影響可以使用的魔法與能力，所以有需要使用適合該戰場的MONSTER，但至於變化出怎樣的MONSTER就要看使用的哪種寶玉，而變化之後的MONSTER資料會記錄在MAPPET圖鑑內。

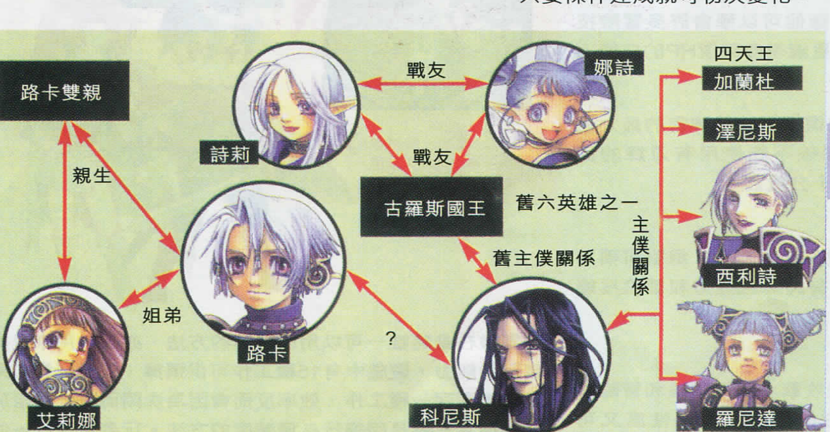


-MENU-
-MAGIC-
赤属性
緑属性
聖の魔法
力の魔法
レイ
紫属性
白属性
-HELP-
冷気で敵を包み小ダメージ

MAPPET CHANGE

每種MAPPET只有四次變化，而第四次變化後就算有寶玉亦都不能再次產生變化。每次變化都會取決於使用哪種寶玉，以及MAPPET本身的LEVEL，只要條件達成就可初次變化。

變化



人物關係

雖然六英雄在女神戰鬥中將破獲女神「露娜」封印，但過了不久想令其復活的人就出現了，而他的名字就是科尼斯。身為英雄騎士團長的他不單背叛古羅斯國王，而且連同自己的部下一起謀反。另外和這場戰爭沒有關係的主角路卡卻被捲入其中。下面的圖會顯示了各人物的關係，雖然當中還有一點不明的地方，但其會在故事的進行時越來越清楚。



科尼斯（ヴォーレス）

身為古羅斯王國英雄騎士團長的他在得到像皇帝手腕般信賴時，突然挑起令破壞神復活的叛亂，不過這次的意圖究竟是什麼，除了他之外就沒有人知道。

西利詩（セリス）

擅長戰略的她是一個能令不利的戰鬥導向勝利的美女軍師。為了支持科尼斯的謀反，而投身於黑暗世界。另外她擁有壓倒宮廷魔術師的魔力。

羅尼達（ロリーナ）

不單是科尼斯心腹，而且亦是四天王之一的她雖然容貌非常年輕，但內裏的性格卻十分冷酷。曾經笑着放火燒死古羅斯士兵。為了誓死服從於科尼斯，而不惜將力量注入破壞女神「露娜」令其復活。



古古羅西亞圖



TEXT：時雨

青蛙故事書～尋找失去了的記憶～

PS
製造商：VICTOR
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／1P



青蛙尋找自己身世之旅

一直以來RPG都是比較「硬派」和男性化的遊戲類別，因為通常內裏都有大量打打殺殺的場面，女孩子未必受落。但這隻《青蛙故事書》則有別於其他RPG，它有着極可愛的人物，和育成+RPG的玩法，而最特別的一點，是玩者的冒險會在最後成為一本故事書！這些都是非常體貼女孩子的設計。

STORY

被大自然環繞的美麗城鎮——歌蘭。在它的附近有一片連名字也沒有的森林，在這森林的入面，住了一隻青蛙。牠沒有名字，也沒有過去，因為這隻青蛙失去了以前的記憶……某天，牠獨個兒在水池旁邊玩耍。忽然，有一名老人經過水池，他在見到青蛙之後吃了一驚，因為他一眼就看出在這隻青蛙身上，有着一個詛咒。他決定帶走這隻青蛙回他住的森之神殿。原來這個老人是一名叫做拿度的賢者，他對青蛙說：「你不是真正的青蛙，而是因受到某種詛咒而變成現在這樣子的。不如就讓我將你變回人類吧！」說罷，青蛙就變成了人類了……接着，拿度說：「你身上的詛咒力量十分強大，我的力量頂多只可以維持1年左右。在這1年間，你要靠自己的力量，找回自己的記憶和解除封印的方法，否則你一生都要以青蛙的樣子渡過了！」於是，青蛙的大冒險旅程由此展開……



◆OP畫面。這裏描繪了青蛙成為人類的經過。

決定自己的職業！



青蛙（玩者）變成人類後首先要做的，是決定自己的性別、名字和職業。基本上選男或女是沒有分別的，它只會輕微影響對話的內容，但職業卻是會決定玩者之後一切能力的重要選擇，玩者不妨先參考一下下表，在看過各職業的特徵後才作出選擇。

戰士

使用武器作戰的專家，能裝備強力的盔甲和盾牌作戰，但卻完全不懂使用魔法，除作戰外也不太懂其他冒險技能。

魔法戰士

顧名思義是戰士和魔術士的混合體。基本上是全攻擊型職業，擅長用劍之餘也可以使用攻擊魔法，不懂得回復魔法是最大的問題。

盜賊

可能是最有用的職業。除擁有過得去的戰鬥能力之外，還懂得一切重要的冒險技能如開鎖、探索、跳躍等。但不懂回復HP是弱點。

吟遊詩人

擅長攻擊補助系技能，也懂得許多盜賊的技巧。在高LEVEL時更能學會回復技能，是相當優秀的職業。

魔術士

能夠使用全體攻擊魔法，在戰鬥時非常可靠，但使用的SP也相當驚人。防禦力低和不懂得自己回復HP代表這職業不能單獨行動。

流浪者

使用弓箭的專家，在和飛行生物戰鬥時非常有效。和盜賊一樣他可以學會許多冒險技能，而高LEVEL時更能學會回復HP的技能。

神官

能夠使用所有回復系魔法是神官的最大強處，但由於信仰關係不能使用有刀鋒的武器，因此戰鬥能力十分貧弱。

精靈使

能同時使用攻擊和回復魔法，絕對可稱為魔法的專家。但沒有肉彈戰能力和冒險技能是最大問題。

僧侶

物理攻擊、魔法攻擊、回復魔法和冒險技能全都懂少許的方便職業，實用性高又可靠，值得推薦。

騎士

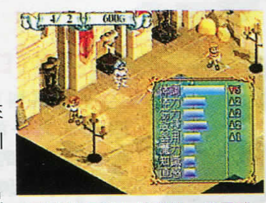
「戰士加上回復魔法」是騎士的最佳形容，非常適合初心者使用。但戰鬥以外的事就一定要靠其他隊員了。

遊戲系統

育成部份

在決定好自己的職業後，場境由拿度的神殿一轉，來到了歌蘭市內。在未來的一年，青蛙就要在這裏不斷訓練自己，以應付未來可能遇到的各種挑戰。

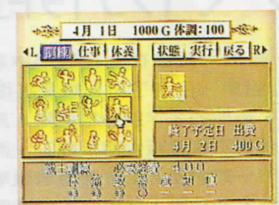
玩者的家位於酒場的二樓，在這裏玩者可以決定自己之後幾日的行程，當中包括了訓練、工作和休養三種。訓練可以大幅提高玩者某一項能力，而且不會有降低其他能力的副作用，但缺點是比較花錢；工作是當玩者沒有冒險在身時唯一可以用來賺錢的方法，亦可以用來提昇自己的能力，遊戲中有15種工作可供選擇，但要留意如果不斷重覆同一種工作，效率反而會因為沈悶而降低；至於休養顧名思義是回復玩者疲勞度的方法。玩者每實行一個指令時間就會經過一日，在沒有人拜託玩者進行冒險的時候，這個育成部份就是玩者每天要做的事。



◆正在進行戰士的訓練。費用雖然高昂，但能力值會大幅提昇。



◆在玩者的房內有一隻(真正的)青蛙，牠會給玩者各式各樣的提示。



◆這就是玩者平時的日程表。在這裏決定未來數天要做的工作。



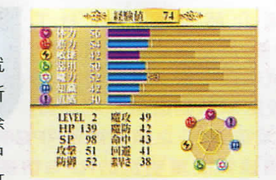
◆做兼職也是訓練方法之一，但要注意自己的疲勞度。



◆和同伴打招呼也可以增加友好度啊。

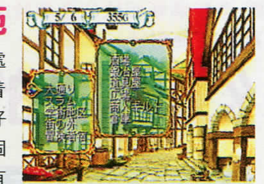
能力值和昇級的關係

當玩者的所有能力值到達某個水平後就會自動昇級，而在昇級時玩者可以學到新的技能和魔法。提昇自己能力值的方法除了前述的訓練和做工外，也可以用冒險中得來的經驗值來「交換」，每100點經驗值可以用來提昇1點能力。另外，玩者亦可以在一些突發EVENT和MINI-GAME中增強自己的能力。



◆這就是昇級畫面。玩者可以在這裏知道自己尚欠多少能力值才能昇級，也可以將經驗值轉為能力值。

在歌蘭市內的各樣設施



離開自己的家後，玩者可以在市內隨處移動。歌蘭市分為四個主要區域，各有着不同的機能，是玩者旅程上不可或缺的好幫手。而玩者的同伴平日亦會在市內某個特定的地方出現，和他們談話或許會有有趣的事件發生啊！

大道(大通り)

玩者可在這裏找到日常生活必要的設施如酒吧和道具屋等。

舊區(スラム)

一些不宜在大道上經營的商店如盜賊公會、古董店等設施都可在這裏找到。

學術地區

魔法學園、圖書館、神殿等和學問有關的設施都集中在這裏。

行政地區

主要是政務室、訓練所、監獄等政府和貴族活動的地方，玩者的名聲值不高的話將無法進入這些地方。

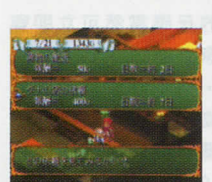
RPG 部份

玩者日夜鍛練自己，無非是想出外冒險，找尋解除詛咒的方法。冒險的種類有二，一是會強制發生的「主任務」，這些冒險旅程玩者無需自己主動找尋，時候到了它們自然會發生；二是要玩者主動尋找的「自由任務」，酒吧老闆經常會有一些給冒險者做的差事，玩者只要向他詢問，老闆就會指示你去找差事的依賴人，他們自然會給玩者更詳細的指示。

在冒險途中會有各式各樣的困難等待着玩者，單靠自己一人的力量是不可能完成的。因此玩者要在出發前找齊同伴同行才可。但在選擇同伴時玩者要考慮隊伍的整體平衡，除了戰鬥能力，一些重要的技能如回復魔法、開鎖等都是絕對必要的。不過要留意的是，同伴們是否願意加入要視乎玩者和他們之間的「友好度」而定。



◆遊戲開始後的首兩個任務都是強制性的。


◆從酒吧老闆口中知道有人需要冒險者的幫忙。



◆友好度可以在廣場的占卜婆婆處得知。

友好度	加入隊中的機會率
0-14	30%
15-34	50%
35-64	70%
65-100	100%



◆不管友好度如何，亞魯達、瑪羅、斯利古和露這四人是一定會加入玩者的。

進入迷宮探險

找齊了同伴和整理好裝備後，終於也可以踏足迷宮內部了。不過記着冒險旅途是絕不輕鬆的，因為入面通常都有很多怪物在內棲身，加上有許多障害物如斷橋、落石和鎖上了的門等，如果玩者隊中沒有適當的技能去應付，很可能在中途就「行人止步」了。因此玩者的隊伍編成工夫一定要做足。

◆有火柱阻住了去路，如何是好？

◆只要用技能「突風」就能通過了。

故事書完成了！

經歷千辛萬苦，終於都完成了一次冒險了！在冒險完結後，玩者除了可以得到酬勞和經驗值外，還可以取得一本和剛才冒險內容一樣的故事書。玩者在冒險中作出過的選擇，都會在書中的故事反映出來。

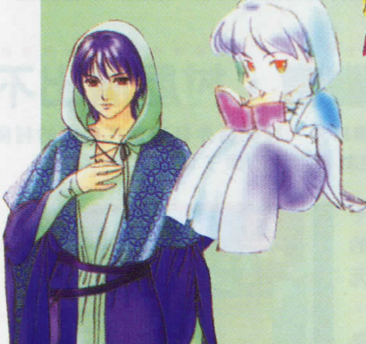


◆由高田明美設計的人物極之「美形」，但故事書中的Q版人物造形更是可愛。

人物介紹

亞魯達(アルター)

故事中最早出現的同伴，是個超熱血的戰士，但做事無分寸是一大缺點。



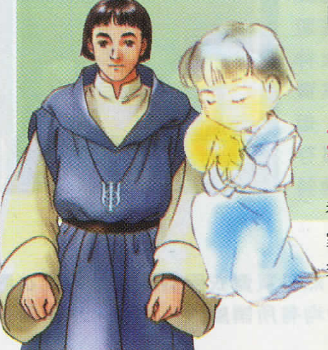
瑪羅（マーロ）

和亞魯達一樣在故事最初登場，是個有着女孩子面孔的魔法師，性格帶點驕傲，但論魔法的潛質是一流的。



露（ルー）

盜賊公會首屈一指的女盜賊，她是以前鼎鼎大名的大盜(現為舊區酒吧的老闆)的獨生女，性格開朗。



斯利古(シェリク)

作為神殿的僧侶，他除了懂得神聖魔法，還是一名出色的格鬥家。現時他正在歌蘭的神殿中做司祭的助手。

LIGHT FANTASY外傳

撰文：南風•濁





上期筆者介紹的《LIGHT FANTASY外傳》終於有售！筆者立即飛身去買來試玩後，覺得實在好棒！無論是人物設定以致到遊戲系統均做得出色，與《太空戰士》之類的複雜RPG有著截然不同的感覺，可惜這類簡單明快的RPG彷彿漸漸消失似的，各大GAME商都以為只有越複雜的遊戲才能表現出自己造GAME的實力，懷著這樣幼稚的想法去做GAME，難怪市面上充斥了一大批只得堆立體怪公仔但內容空洞無比的「大作」了。因此筆者在介紹《LIGHT FANTASY外傳》這類清新明快的遊戲時盡量也多點著墨，希望玩家能忠肯地對待一個遊戲。



詳盡直擊！踏上夢幻旅程的玲玲！

玲玲冒險之來龍去脈



故事主角玲玲是個活潑開朗的小貓女，雖然她是家姐但卻不怎麼成熟。在貓族中擁有屬於自己的舞姿才算是個大人，否則就不能通過成人祭，而玲玲卻只懂打架喧嘩之類粗暴的技倆，怎辦好？成人祭經已逼於眼前！就在鈴鈴感到萬分彷徨之際她爸爸提及有關「魔幻水晶球」的事，原來只要把水晶球奉送給光之女神，她就會達成你一個願望。可惜那些水晶球大部份已被黑暗魔王搶走了，因為魔王很害怕水晶球的「光之力」，正因如此世界的「光之力」也不繼減少導致魔怪們橫行無忌！玲玲此時想；若展開旅程去找水晶球的話，不是又可以得到女神的願望同時亦可令世界的「光之力」增加嗎？如此這般，在父母也同意的情況下玲玲整裝待發，準備踏上旅途！出門前，玲玲的媽媽送了一顆「妖精之玉」給她，並且千叮萬囑叫她在真正遇到難題時才呼喚出妖精，怎料話未說完玲玲已不小心把「妖精之玉」中的妖精叫了出來！而且那隻妖精二話不說就飛走了！玲玲認為自己要負上責任而把旅程的第一站定在妖精之國，希望能找回那妖精與她一同上路。其實玲玲能勇於承擔責任並懂得替別人著想經已是踏出成為大人的第一步了！





世界奇妙豐富，村屋層出不窮！

除了玲玲身處的貓村外，其他村亦有著各式各樣的村屋，不同的屋子有不同物品賣，遊戲初常見的屋子包括；



果子屋——有各種不同的果子賣，果子的主要功用是回復元氣、氣力以及狀態，但不論是吃果子還是吃別的食物均會令玲玲的體重增加或減小，這樣會導致一些衣服穿不上身，那又有何影響？容後再談。果子屋在往後的村落是很少見的，方便起見盡量買多些果子也無妨，這是很常用的物品之一。



女神屋——走進去能與女神談天或選擇一些遊戲設定，在彷徨時女神會給你一些提示，其實女神屋的作用不大，但它幾乎在任何村都存在！是否有甚麼其他特別的用處呢？

衣服屋——衣服屋當然是買賣衣服的地方，究竟衣服有甚麼用？任何生物均有所謂屬性，即火、水、雷、光、雪這些物理性，那些衣服亦均有不同屬性及尺碼，當玲玲的屬性是火時使出火系的法術會特別強勁！但買衣服時要注意該件衣服的尺碼，乎合自己買衫時的尺碼當然可立即穿上身，但玩家必須留意玲玲的元氣是否夠滿，要不然你買了細碼衫後再吃食物來回復玲玲的元氣時，她的尺碼可能會因此而升級導致剛剛買的衣服穿不下！此外，長時間不進食亦會令尺碼下降，這點要多加留神。







物品屋——物品即是魔法介指、鞋及手飾之類，使用它們可以令自己的速度或元氣上升，但物品跟衣服一樣各有不同屬性及尺碼，而且相同的物品不能穿兩件，還要注意的是盡可能買一些與玲玲所穿衣服有相同屬性的物品。

情報貼紙屋——在這　只要肯花十圓便可選擇一些任務去做，看到自己想做的工作時就把那張告示撕下來，若能完成任務會得到

叫做「組合物品」的東西，你想合成魔法時「組合物品」會是相當重要的材料之一，致於如何合成魔法往後再說。但那些任務是有時限的，過了期仍未能完成工作便會自動報消。

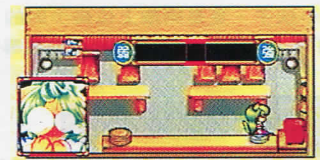




美食店——這　所提供的食物都只能即食不能拿走，但最重要的是美食店所賣的餐不且能回復元氣及氣力，更能調節玲玲的體重及尺碼，所以若有想買的衣服但尺碼卻不合身的話不妨到美食店改變一下體重。



遊戲屋——其實並非真的叫遊戲屋，只是內　有三個迷你遊戲玩而已，當進去後可以選擇「競食大賽」、「料理之王爭霸戰」以及「選美大會」等三個GAME玩！當然想玩就要付錢先，遊戲開始時均有說明玩法及規則，可是實在太難玩了！所以筆者無法話你聽究竟贏了會有甚麼著數。不過要提一提，遊戲屋只存在於某一個村莊　，筆者嘗試在許多地方找也找不到。







酒場——並沒有甚麼特別的地方，通常分兩層，偶然也會在酒場收到一些情報，亦有時要到酒場　找人才能完成情報貼紙屋的任務。



宿屋——在這　放下五十元便可安睡一晚，元氣和氣力都會大幅回復過來，而且不會影響玲玲的體重，所以要回復時最好到宿屋而不要去美食店，除非你想增磅或減磅。





偶上魔物靠肉搏！

在村子以外隻範圍會經常撞到魔怪，玲玲在戰鬥中一共有四個選擇；第一是攻擊，若你跟本沒有其他魔法的話便只能用「打架」還擊，但若你經已有新魔法的話就可以選用它還擊，記著用魔法會扣氣力。第二是變成龜殼防禦。第三是使用物品回復生命，如果有同伴可以用在他們身上。第四是逃走，奇怪的是多數也能順利逃掉。但無論打多少怪物也只會獲得金錢及物品，不會有所謂經驗值的東西，所以大家無須像「做功課」般儲經驗！戰鬥中每人只得一回合行動，若要加生命就最好在平常情況下加，免得浪費回合。

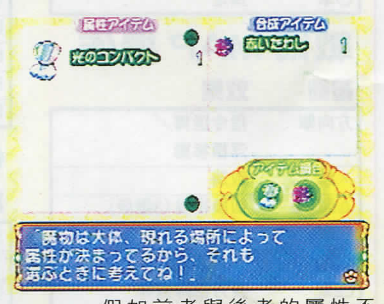




合成魔法靠朋友

在玲玲尋獲妖精後隨即偶上新朋友「鳥男」，他樣子雖然奇怪但卻懂得如何合成法術！於是玲玲以後便可經常拜托他造新魔法，合成新的魔法需要有「屬性物品」及「合成物品」兩樣東西，前者通常在冒險時所偶到的人物身上拿取到，又或者是打贏「大佬」後的戰利品例如貝穀、木桶之類。它們具有不同屬性，配合相同屬性的「合成物品」便能造出新魔法。「合成物品」通常在完成情報貼紙屋的任務後取得的，但假如前者與後者的屬性不同，「鳥男」會替玲玲找朋友幫手改造物品屬性。難怪古語有云：「出外靠朋友」啦！







TEXT: IKI



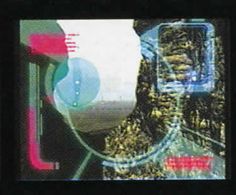
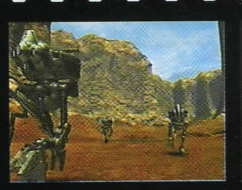
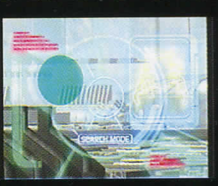
ZEUS II Carnage Hearta

玩你唔死都砌到你憎！



製造商：ARTDINK
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：7~14 BLOCKS
SLG／MEM／對應DUAL SHOCK




木星圈的動亂終結後5年。

在這段期間內，和平一直到訪整個太陽系；然而，如今戰火彷似再度被燃燒起來，難道戰爭已在等待著我們嗎？

西曆2204年，火星再度爆發動亂事件，地球聯合軍因知道事態嚴重，為了鎮壓這場動亂，遂派遣一隊軍隊前往火星。在這班遠征火星的兵士隊伍中，有不少是剛剛從兵士學校畢業的；其中一名叫GRAHAM的小伙子，更是剛剛上位做少尉的。

自母親死去後，GRAHAM便承繼了爸爸的道路，一步一步的踏上這個「軍人之道」。在GRAHAM前面等待著他的戰爭，到底是他的宿命，還是有待他發掘的事實真相？

操作方法

基本操作

按鈕	效果
方向掣	指令選擇／浮標移動
╳掣	取消
△掣	削除搭載的OKE
○掣	決定

戰術MAP操作

按鈕	效果
方向掣	指令選擇／浮標移動
╳掣	取消
△掣	切換視點（3階段）
○掣	決定
L1掣	MAP回轉
L2掣	我方部隊選擇
R1掣	MAP回轉
R2掣	我方部隊選擇

戰鬥場面操作

按鈕	效果
方向掣	指令選擇／浮標移動
╳掣	向下／取消
□掣	鏡頭視點向左平行移動
△掣	向上
○掣	決定／鏡頭視點向右平行移動
L1掣	鏡頭視點下降
L2掣	選擇切替OKE
R1掣	鏡頭視點上昇
R2掣	選擇切替OKE

CARRIER操作

按鈕	效果
方向掣	上：前進／下：後退／左：左迴旋／右：右迴旋
╳掣	武器裝備1發射
○掣	武器裝備2、3發射
L1掣	左平行移動
R1掣	右平行移動

OKE DESIGN（機體設計室）各項指令解説

HANGAR-OKE的機體CODE、背景等，最多可有20部機體可供設計。（對戰MODE中合共25部機體）

HARDWARE-包括了武裝、OPTION等選擇，供各OKE設計者設計出配合個人特色的OKE。

SOFTWARE-配置行動晶片，為OKE設計一套動作行動程式。

SIMULATOR-一項測試OKE能力的試驗，一試OKE在實戰中的能力。

ETC-跳出至其他的COMMAND MENU。

HANGAR COPY-若要設計多過一部以上的同款式OKE，只須以複製元素及同款式之OKE一起放於格納庫（STORE），並把數據傳送至另一部同款式OKE便可完成複製程序。

DIS JOINT-把HANGAR內的OKE解體，並把其AP還原。注意解體的OKE可存放於格納庫（STORE），以供將來再設計之用。

OKE NAME-機體名稱的變更，最多可輸入12位文字。

CODE NAME-機體編號的變更，最多可輸入6位文字／字母／數字及符號。

遊戲目的

玩者將扮演GRAHAM的角色，目的是要鎮壓這場動亂，並打倒事件的元兇，以維護火星的和平。戰鬥則是透過玩者設計一種名為「OKE」（Over Kill Engine）的無人機動兵器，並把這些「OKE」編製成部隊「送上」戰場與敵人戰鬥。遊戲流程方面，首先是會在基地內進行作戰前會話（會話畫面），然後便在基地內進行OKE的機體設計（OKE DESIGN）、編製部隊（ORGANIZE）及決定行軍路線（MISSION），最後便可正式進入戰鬥。戰鬥完結後有一段時是會在PRIVATE ROOM內，玩者可在此進行SAVE或各種CONFIG調教。

















SOFTWARE 篇

PUT-決定晶片配置的位置。
EDIT-對於一些已決定了配置位置的晶片，如玩者對於那些內容想作出任何改動，可重新決定晶片配置的位置。
COPY-對於一些指定範圍內的晶片，玩者可直接把其預設行動複製至其他位置。
PASTE-把剛才複製的晶片內容貼上至其他位置。
DELETE-把指定範圍內的晶片削除。
MACRO-MACRO的配置大體而言是集合了數片晶片的內容，因為當中包含了「移動」、「迴避」及「攻擊」3種不同用途的組合程式。
ETC-跳出至其他的COMMAND MENU。
AUTO-不以人手設計，容許OKE以自我生長形式設計程式內容。
ROM-配置ROM的位置，ROM與已完成的程式內容相配合便能使OKE正式運作。
S.EDIT-如玩者對於開始時晶片的配置位置想作出任何改動，可重新決定開始時配置的位置。
CLEAR-如玩者對於所有晶片的配置位置有任何不滿或想作出任何改動，可把全部內容刪除並重新決定配置的位置。
A.COPY-複製其他已完成的OKE的程式內容至指定位置
HELP-如在設計途中有任何不明，請按此指令罷！
M.EDIT-把已完成的MACRO進行登錄，注意最多可登錄4個。







ORGANIZE(OKE部隊編製)各項指令解說

CARRIER-選擇出擊時使用的CARRIER
ENTER-即是OKE的搭載，選擇那個CARRIER與OKE的搭載。
PAINT-改變CARRIER的塗裝色
MARK-確認CARRIER的MARK之完成。







MISSION(選擇行軍路線)各項指令解說

ACTION-決定己方部隊的移動、攻擊等行動。
UNIT LIST-開啟己方部隊的LIST，LIST中清楚表示己方部隊的各項狀態，包括各部隊選擇的行動及那些部隊還未行動。
C.O.W.-全名是「CONDITION OF WIN」，即係勝利條件咁解。
TURN END-結束這回合己方部隊的行動。
ETC--跳出至其他的COMMAND MENU。
DATA SAVE-儲存進度，打了這麼多年機，不用再說罷！
DATA LOAD-讀取進度，打了這麼多年機，不用再說罷！
HELP--如在戰鬥途中有任何不明，請按此指令罷！
SATELLITE-SATELLITE MAP的開關切換。

OKE 改造設計篇
中距離戰用プリースト

以LAZER GUN及ASSAULT GUN為主力武器的OKE，改造方法如下:

BODY	プリースト
CPU	MCP-112: 中速
武裝1	ノベリウム徹甲彈×85
武裝2	スナイプビームガソ×85
武裝3	ベヒーモス×6
OPTION1	誘導妨害裝置
OPTION2	機體冷卻裝置
裝甲	30mm裝甲
EX裝甲	對徹甲

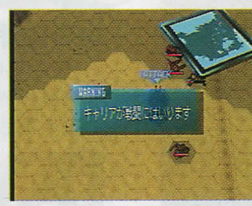
AP 篇 -WHAT'S AP？

AP(ARMAMENTS POINT)其實大可視之為金錢的一種，因為遊戲中不論玩者對於OKE的設計、修理、彈藥，以致燃料補給各方面也須要消耗AP。因此，玩者亦須時常留意手頭上的AP是否足夠。此外，每當破壞敵方機體或己方OKE解體時，玩者也是可取得AP的。





















TEXT: IKI

熱點新作

再一次的孤島求生記

《無人島物語》，相信有玩開電腦遊戲的朋友也必定聽過這作品系列的名字罷！當中要求玩者在孤島上作出種種求生法門的遊戲方式，吸引了不少FANS，而以下介紹的作品《漂流記》可說是《無人島物語》系列的最新作，而畫面更改以45度鳥瞰視點進行，喜歡孤島求生感覺的玩者可不要錯過。

PS	
製造商：KSS	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCK
AVG／MEM	



孤島生涯的開始

就讀高校2年級的主角，在一次旅行中飛機失事，當中只有6名男女漂流到南海的孤島，結果開始了孤島求生的生涯。為了生存，在孤島上玩者一行6人便要大量生產生活必需品來維持日常生活所需，而生產生活必需品的大前提，就首先要建立一個「工廠」(PLANT)，以下，則是孤島的生活流程。





探索及調查

由於玩者一行6人所身處的地方是位於赤道附近，一個未有人開發的孤島，由於這是一個荒無之地，附近只有大量香蕉及椰子樹，玩者大可利用島上各種木材及食物等素材物資，作為製成各項ITEM。當然，玩者事前必須到處探索一番。在探索物資時，只要按R1掣時該處的顏色產生變化，便表示該處藏有有用道具。另外，在BASE CAMP中玩者可透過ITEM整理棚對各項ITEM進行收納、確認及裝備，當然亦可進行隊伍編成及記錄無人島生活。







ITEM的製作

在「工廠」內，玩者可以透過對各項ITEM進行加工程序，製作出各種合成道具，為了進一步製作各種更強的合成道具，玩者必須進一步擴大探索範圍。由於島上大部份的地方也是未開發的密林，在夜間步行是非常危險的。故遊戲中的1日玩者只有14小時的活動時間，晚上21時睡覺，早上7時起床，玩者可在BASE CAMP內睡覺或郊野露宿回復體力，留意玩者每日在森林的各種行動也會消耗大量體力。



人物登場介紹

トオル(主角)



雙親因為飛機失事而身亡，現正調查飛機失事背後的原因，現今正流落到南海的一個孤島。今年17歲，志願是成為一個建築師。

高持慎一郎

一名竭力獨自解開古代文明之謎的考古學者。因發現了古代遺跡而動身前往該處尋找遺跡所在，可是途中發生事故而流落到南海的孤島。由於職業理由，對於各種原始道具的製作也十分熟悉。今年49歲。

綾瀨鈴音

原本打算到海外探親，怎料卻在途中發生事故而流落到南海的孤島。性格開朗、率直，由於父親是動物行為學的教授，故她亦擁有與動物溝通的能力，今年10歲。



倉琼沙織

高校所屬陸上部的成員，目標是向夏季的世界大會進軍，然而就在前往海外合宿途中發生事故而流落孤島。性格開朗、率直，今年17歲。



中琼理香

在大學中專攻情報工學的課程，本欲利用夏休的假期到達海外旅行享樂，怎料卻發生事故而流落孤島。一名不容易妥協的女性，亦是一名電腦專長。今年21歲。

小柳繪里奈

職業為空中小姐，由於航機發生意外，故此便流落到南海的孤島。由於她是空中小姐的關係，故此擁有比其他人更高的語言能力，今年24歲。





MAGICAL DROP F大冒險

尋找失落在大地上的MAGICAL DROP之旅！

製造商：DATA EAST
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PUZ／MEM／2P





玩法簡單但深奧的PUZZLE遊戲《MAGICAL DROP》剛剛推出了它的最新作《～F》。讀者可能會覺得PUZ遊戲的續集多數了無新意，但這隻《MAGICAL DROP F》不單止是一隻PUZ，當中更加入了AVG的要素！一般對戰型的PUZ遊戲都有個共同的問題，就是當玩者附近沒有對手的時候，單是和CPU對戰可是很悶的一回事。但加入了AVG的成份後，遊戲的耐玩度便立即提高了不少！現在就讓筆者介紹一下這遊戲的豐富內容吧！

熟悉的人物全部換上了新裝！

一直《MAGICAL DROP》系列內的所有主要人物都是取材由塔羅牌的，例如主角「JUSTICE」，女神「WORLD」和怪人「FOOL」等等。他們在今集都會再度登場，並且以全新做形出現在玩者的眼前。而在使用道具時，他們更會來個大變身！筆者覺得今集的新設計少了一點卡通味，而多了一份成熟感。他們配合新的AVG模式，絕對可以給舊有的玩者一番新的感受。

「FOOL」

他是個只懂像嬰兒般說話（但JUSTICE竟然聽得明……）的怪人。性格樂天，經常和懷裏的貓咪一同行動，是個不明所以的傢伙。



「STAR」

夢想成為歌手的她每天都很努力地練習唱歌，但（本人並不知道）自己是個五音不全的音痴……變身後，她會穿上盛裝用歌聲攻擊（？）對手。

「DEATH」

背負着不可告人的過去，冷酷無比的她是村裏任何人都會退避三舍的死神。變身後，她會脫掉斗蓬，成為名副其實的死之女戰士。



新的道具帶來新的戰術

在遊戲進行中，玩者可以使用各式各樣的道具，以幫助取得最後勝利。這些道具大概可以分為3類，一是攻擊系，例如增加連鎖數，或將DROP送給對手等；二是防禦系，可以將DROP消除，或者令對手的攻擊無效化；三是木偶系，它可以令對手的木偶停止活動，或令木偶手中的DROP變色等等。如果再將這些寶物配合連鎖使用，就可以發揮超巨大的效果。但要留意道具用完後要在一定數目的連鎖出現後才好再用。



令人愛不釋手的4個模式

大冒險模式

這是今集的最大賣點，玩者可以在兩名主角JUSTICE和LOVERS（完成JUSTICE的劇情後才會出現）中選擇其中一個，為找回7顆可以達成任何願望的「MAGICAL DROP」而努力（龍珠？！）。在冒險的途中玩者要接受重重的考驗，過五關斬六將，但亦可以找到許多有用的道具，增強自己的實力。

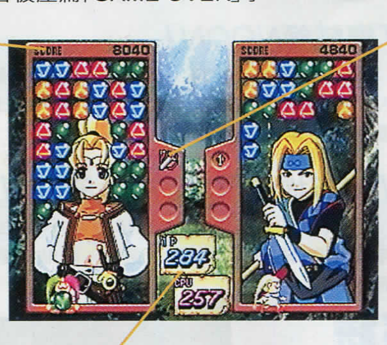


▲JUSTICE是受到女神WORLD的請求（威脅？）而找尋「MAGICAL DROP」，以保持邪惡之神「FORTUNE」之封印不被破壞。

▲LOVERS為了令自己的「寵物」小豬變成人類而去找尋「MAGICAL DROP」。

《MAGICAL DROP》的基本玩法

在畫面上方不斷會有寶珠「DROP」降下來，一旦3粒同顏色的「DROP」排成一直行，它們就會消失掉。玩者要控制位於畫面下方的木偶，好好將這些「DROP」重新排列使之消失。如果畫面被「DROP」填滿，木偶就會被壓扁「GAME OVER」了。



DROP

「DROP」的顏色有4種，每過一段時間就會有新「DROP」的在畫面上方出現。

道具

任何時間也可以使用，用後玩者使用的人身就會變身！

餘下的「DROP」數

一場對戰中玩者需要消除的「DROP」上限，如果對戰雙方一直都未被擊倒，最先完成這個限額的一方算贏。

對戰模式

玩者可以和CPU、或者朋友進行激烈的對戰。在大冒險模式取得了的道具亦可以在這模式中使用。



「一心一意」模式

一個不斷有DROP出現，可讓玩者玩到天昏地暗的模式。它的難度會隨時間而增加，而在完結時，電腦會根據玩者的表現給予段位，因此這模式又稱段位認定模式。

觀賞模式




在這裏可以觀賞到遊戲內出現過的動畫和人物原畫，讓玩者能充分投入《MAGICAL DROP》的世界。

TEXT：悟空

以火星為舞台的角色扮演遊戲

PLANET LAIKA

© ZEQUE / QUINTET / ENIX 1999

PS	
製造商：ENIX	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P/MEN/RPG/對應DUAL SHOCK	

《PLANET LAIKA》是一隻以火星為遊戲舞台的角色扮演遊戲，遊戲和一般RPG不同，遊戲中的角色沒有等級計，只有一個固定的能源數值，所以玩者不用花時間去提升等級，而且遊戲加入了一個全新的戰鬥系統，喜愛RPG的朋友都應該嘗試一下這隻《PLANET LAIKA》。

遊戲角色

遊戲中主要角色共有四位，他們都是乘坐火箭「不死鳥號」到火星調查的調查隊成員，這四人分別是「隊長TATLER」、「飛行員LAIKA」、「機械師NOON」和「宇宙地質學家助手APRIL」，以下是這四人的簡單介紹。

「隊長TATLER」



火箭「不死鳥號」的船長，亦是火星調查隊的隊長，為人冷靜、處變不驚，但過份自我，時常不體諒下屬。

「飛行員LAIKA」



遊戲的主角，宇宙航空聯盟的飛行員，表面看來只是一名普通的少年，但在他背後其實隱藏着一個重大的秘密。

「機械師NOON」



擁有豐富機械智識，是「不死鳥號」重要的人，雖然對機械有豐富認識，但為人卻比較愚昧，平常也不多説話。

「宇宙地質學家助手APRIL」

APRIL是整隊火星調查隊中唯一一位女性，是一位宇宙地質學家助手，為人溫柔、體貼，對主角LAIKA更存有傾慕之意。

戰鬥系統

一般RPG的戰鬥系統都是以指令選擇來展開戰鬥，但這隻《PLANET LAIKA》的戰鬥系統卻與其他RPG遊戲不同，他的戰鬥方法是用一種稱為「念波」的能量珠，當戰鬥開始時角色會在畫面左邊放出念珠，念珠會下不停跳動，在右邊的敵人亦會放出念珠攻擊，敵人會放出大小不一的念珠向玩者方向前進，玩者只要將敵人放出來的念珠利用自己的念珠反彈回去，被反彈回去的念珠就會攻擊敵人，而防守也是將敵人的念珠反彈回去，即是攻擊和反擊也是同一原理，這種戰鬥系統比較特別，玩家可能覺得會比較難上手，不過只要試過一次就必定會學懂這種戰鬥方法。



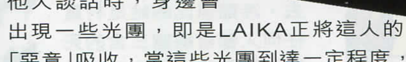
遊戲故事



開始時四人正乘坐火箭「不死鳥號」準備去調查近日突然被一股惡意所支配而日漸開始變化的火星，在火箭降落途中主角LAIKA已對整件事存有懷疑，但是又説不出究竟有甚麼不妥，所以只好繼續進行調查，但在調查期間，LAIKA發覺到火星很多地方都覆蓋了一些未知的煙霧，而且亦發覺到隊長TATLER除了來火星進行調查任務外，好像還有甚麼特別的事情隱瞞着眾人，但因為他始終是隊長所以不能夠對他存有懷疑，於是LAIKA打算在進行調查工作期間順道調查TATLER是否真的有其他目的。

惡意系統







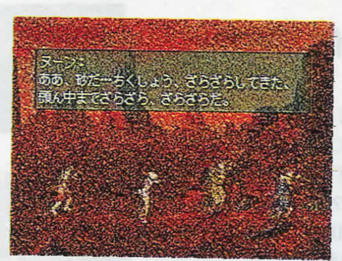


遊戲中有一個名叫「惡意」的特殊系統，「惡意」是可以將人物的性格改變，在遊戲中當主角LAIKA在火星與他人談話時，身邊會出現一些光團，即是LAIKA正將這人的「惡意」吸收，當這些光團到達一定程度，LAIKA就會出現性格改變，而這些光分開「紅、黃、藍」三種顏色，紅色代表暴力，變身為這性格後LAIKA的氣力變得很大，任何事都只會利用力量去解決，黃色代表虛榮，性格較女性化，觀察力和自尊心都很強，但虛榮心比任何人都要重，藍色代表自私，智識非常豐富的性格，但亦因為自己擁有豐富智識而對他人的事置之不理。

使用道具



在遊戲中道具亦是很大的關鍵，如果使用得當，往往可以在一些戰鬥或危機時使用道具就可以令主角逃出危機，而道具的取得方法，就是在地圖內看見的一點點閃光，那些閃光就是可以取得的道具，只要走近閃光處按○鍵就可以取得道具，不過如果LAIKA的性格是處於自私狀態時，就會因為過份自負不肯去取任何道具，這點要緊記。



森之王國

TEXT：悟空

一名被妖精選中的少年展開冒險的故事



PS	
製造商：MARVELOUS ENTERTAINMENT	
售價：5800日圓	發售日：10月21日
容量：CD-ROM	記憶：3 BLOCKS
1P/TAB/對應VGA BOX	

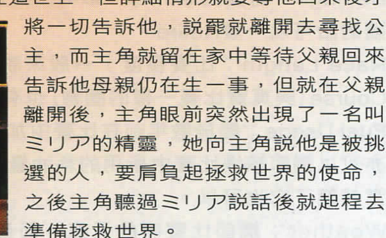
玩法和N64的《OGRE BATTLE》差不多，戰鬥時都是以戰棋型式進行，而除了戰鬥會以戰棋型式進行外，就連村莊移動都是以行棋型式進行，如果不是廠方說是一隻RPG遊戲，筆者還以為這是一隻戰棋遊戲呢。



遊戲故事



故事內容講述在森林中一個王國的公主有天突然失了蹤，這令王國上下非常擔心，就動員全國所有人希望能夠盡快找回公主，故事的主角リック，其父親是王國一位出色的騎士團團長，他亦被委派去尋找失蹤的公主，就在出發前，向兒子(主角)說了一件震驚的事，就是當日他對主角說其母親在他出生後便過身的事是假的，其實他的母親仍在這世上，但詳細情形就要等他回來後才將一切告訴他，說罷就離開去尋找公主，而主角就留在家中等待父親回來告訴他母親仍在生一事，但就在父親離開後，主角眼前突然出現了一名叫ミリア的精靈，她向主角說他是被挑選的人，要肩負起拯救世界的使命，之後主角聽過ミリア說話後就起程去準備拯救世界。



戰鬥系統須知



遊戲場的戰鬥方式是以戰棋型式進行，雖說是戰棋，不過玩家都必須知道戰鬥中幾個重要的系統，只有知道以下幾個系統，遊戲時就會比較輕鬆容易。

視線範圍



戰棋遊戲最終目的就是要將版圖內所有敵人消滅，這隻《森之王國》當然不會例外，不過在戰鬥中所有敵人不會一次過出現在玩者眼前，因為遊戲設有視線範圍系統，玩者在戰鬥時敵人要走進角色一定的視線範圍內才可以看到，即是要玩者在地圖沒有敵人時就要去四處探索，其實另外有一個是方法可以知道地圖上究竟還有沒有敵人存在，方法就是如果敵人全滅的話，戰鬥便會即時結束，相反如果畫面內沒有任何敵人，但戰鬥還未結束的話，即表示某些地方還有敵人存在，這方法相信比四周探索容易。



高低差



遊戲除了視線範圍系統外，另外還有一個系統要玩者注意，在戰鬥時會計算角色移動後所站的位置，因為遊戲中角色所受的損傷會因應所站的地方而計算，即是高低差，如果角色所站的地方比敵人低時，受到的損傷就會較大，相反如站的地方較敵人高，損傷就會較少，玩者一定要緊記這點，要不然隨時被敵人利用高低差而重創就會非常危險。

遊戲系統



遊戲的系統就是全都以行棋型式進行，就連在村莊調查及整頓裝備都是用行棋方式，而戰鬥方法和其他戰棋或RPG遊戲一樣，在戰鬥時只有攻擊、魔法、特技、道具和終了五種選擇，非常傳統的指令，一位角色行動終了後就到另一位角色行動，不過戰鬥時有兩點玩家需要注意，如果戰鬥地圖中有房屋或寶箱，當角色走到門或寶箱旁邊時，指令欄就會增加敲門和調查寶箱兩個指令，最後一提就是一般的RPG遊戲在使用魔法攻擊時，是不能反擊的，但這遊戲卻可以在對手魔法攻擊後進行反擊，雖然可以作出反擊，不過要進行反擊亦要有一定條件，條件就是要施魔法者的位置是在自己的攻擊範圍內。

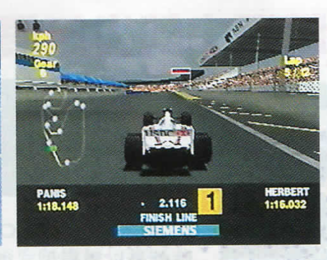


行動終了方向

最後的戰鬥要點就是方向，在角色行動完結後玩者需要決定角色要面向那一方向完結行動，因為和高低差一樣，角色背面受的損傷比五面都要大，如果行動完結時決定的方向不正確，如果敵人剛好有數隻有訛角色身後，那就有可能被敵人連續攻擊而死，所以行動終結後決定方向一環也是很重要的。



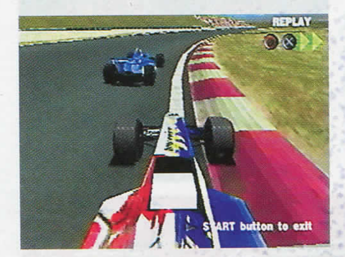
撰文者：山寺良牙



Formula One '99

PS	製造商：SCEI
	發售日：發售中　價格：5800日圓
	記憶：2 Blocks
	PS／RAC／MEM／2P／對應Duel Shock／對應NEGON

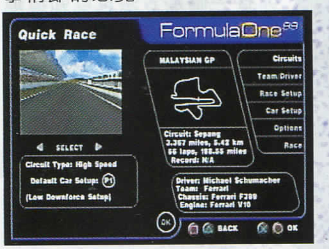
1999年度世界一級方程式賽車，近日終於在日本鈴鹿賽道舉行最後一場賽事，而誰是冠軍車手、誰是冠軍車隊，結果相信各位也知道了！(但本人仍不知…哭…哭…)在同一時刻，由Sony Computer Entertainment所推出的著名賽車遊戲《Formula One '99》亦發售了！今次便借機介紹一下遊戲。





遊戲特色

其實基本上無論任何一隻一級方程式賽車遊戲，也是大同小異的(嘛又是玩排位賽後再玩決勝賽取分)。不過實際上遊戲也有其特色，首先各隊車隊以及車手，均會使用今年最新的資料(賽果例外)，這是必然的事實；其次就是遊戲規則上有少許改變，會有更多十分特別的設定，令遊戲更具真實性；另外就是遊戲會有日語旁白和解說在遊戲進行時播出，令玩者玩起來更具刺激感，在駕著車之餘，也有看著賽事情節的感覺。





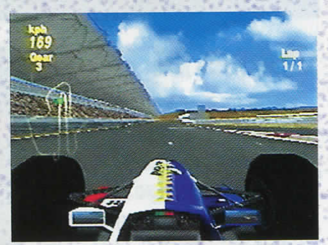
遊戲模式

Quick Race：
任由玩者選任何一隊車隊、車手與賽道，玩一場簡短的賽事。

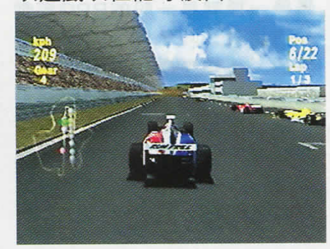
Grand Prix：
雖同是任玩者選車隊和車手，但賽道方面程序將會根回1999年世界一級方程式的循回賽站；而設定方面會有更多複雜的地方。

2 Player：
不用多說便是二人對戰模式

Load Game：
以遊戲以往記錄讀出









今作在遊戲設定上加上了不少新的模式，令遊戲除了真實度增加不少以外，亦令到難度也增加，相追求更具真實的玩家不妨將所模模式也啟動來玩。(相信保証玩到叫救命)





Crash Spins：在撞車後、控制失誤後、或是油門踏得過盡時會否令車子打轉的控制開關(車輛轉數調節器)。

Damage：對遇到意外時，車輛所受損傷的判定，相信在高速撞牆的話可以一發Retire。

Race Length：比賽長度，一般來說有5圈、10圈……以至Full Course(與真實比賽一樣的圈數)也有，你有否這樣的耐力嗎？

Fuel Usage：鑑於數年前在比賽中加油已是合法的事，因此玩者亦可以調節該場比賽中所用的耗油量，以及何時入修理站入油；當然關了它也可以。

Weather：調節比賽時的天氣，而最刺激的當然是採用真實性(Realistic)，分分鐘可能比賽中隨時下大雨也說不定。

Skill Level：這個基本是調節敵車和車手在賽道上的技術

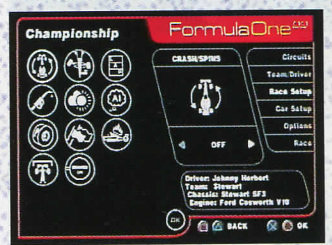
Tire Wear：設定車輪的橡膠在比賽中會否出現損耗

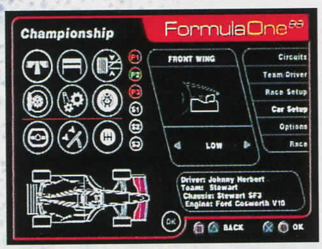
Flags / Rules：設定比賽中是會使用全套比賽規則(例如：偷步罰10秒、故意「夾」人將成積降級……等)，或是只有旗號出現之類。

Failures：車輛會否出現機械故障之類的設定

Grid Assist：設定在排位時和起步時是否由電腦幫助擺好位置及避免偷步

Pit Assist：設定進入修理站時電腦會否幫助處理有問題項目









SS名作移植

CrosS 偵探物語

Text by 阜林三郎

PS 製造商：Work Jam售價：6800日圓
發售日：發售中(10月21日)
容量：CD-ROM x 2　記憶：1 Block
AVG / MEM



名偵探的成長故事

《Cross偵探物語》是移植自SS的同名推理AVG，不論故事情節、解謎推理上，都非常著重那種合理性，但同時避免過分沉悶，在故事的推進上，以及一些細節上加入了惹笑的地方。故事由主角黑須劍高中畢業，在父親墓前立志成為一流偵探開始，而整個遊戲，也可說是他的成長故事。

父親的死



一直認為父親是死於意外的劍，在決定成為偵探的那一天，在父親的墓前遇上一名女子，從這名自稱認識劍父的女子——美樹夏子的口中，劍得知父親並非死於意外。然而父親為何被殺？而兇手又是誰人？雖然已事隔七年，但是劍感到自己既然立志成為偵探，加上當時實在有很多值得懷疑的地方，因此調查父親的死也成了其中一個目標。

為了成為一流的偵探，劍決定向名偵探毡木達彥拜師，並經常留連其事務所，然而劍一直沒法見到毡木先生一面，只是憑空想像先生的樣子。這天劍再來到事務所，更遇上了他第一個依賴人，一名在睡夢中被人侵入家中的女大學生，究竟犯人是誰？目的又為何？而劍又是如何找出犯人？



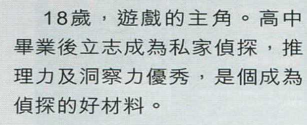
一按便知

《Cross偵探物語》的遊戲中，在不少地方是需要玩者進行推理，有時候出現的選擇會很多，無疑對需要讀碟的PS(SS也好)來說，以以往的方法會很花時間及需要大量的讀碟次數，但是《Cross偵探物語》中利用了獨特的「Mach Seek」資料檢索系統，系統會經常地把與遊戲進度相關的資料早準備好，隨時依照玩者的指示，送出需要的資料，把讀碟的次數大大減少，令遊戲的進展更暢順。



人物介紹





黑須 劍

18歲，遊戲的主角。高中畢業後立志成為私家偵探，推理力及洞察力優秀，是個成為偵探的好材料。

西山 友子

19歲，毡木偵探事務所的事務員，劍的拍檔，是個外表率直堅強，但內裡溫柔的女子。



毡木 達彥

一流偵探，劍的師傅，圖中只是劍想像的樣子，實際是個中年男子。



美樹 夏子

29歲，身份不明，是她的說話令劍萌起調查父親死因的念頭。

高梨 真由奈

17歲，在名門高校艾利加女學館就讀的少女，第三話開始出場的關鍵人物。



廣川 千繪里

17歲，真由奈的同級同學，可說是對劍一見鍾情的少女。

TEXT：悟空

一隻似睇SHOW多過踢波嘅足球遊戲

PS
製造商：Eloctronic Arts
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
1~2P/SPT/對應DUAL SHOCK



一隻玩法比較簡單的足球遊戲，操作方法不難學習，只要多玩三數次就會明白，可能本身已有《WE4》這隻大受香港機迷歡迎的遊戲存在，所以之後所推出的足球遊戲都被比了下去，不過每款遊戲推出都一定有她的可玩性，現在就為大家介紹一下這隻《FIFA 2000》。

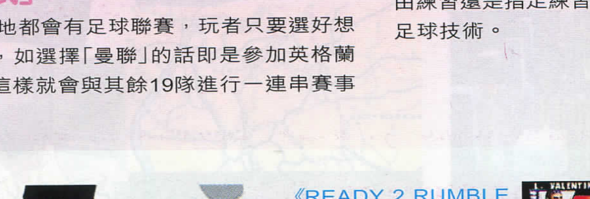
選擇隊伍數目超過300隊



雖然可供選擇的模式數量不多，不過可以選擇球隊的數目卻異常之多，可供選擇的球隊數目總數超過300隊！而且全部都是以實名出現，如英國的「阿仙奴」及法國的「飛燕諾」等，除了球隊名稱是實名外，連球員名稱也是以實名顯示，這樣玩家必定會玩得更投入。

模式介紹

遊戲中可以選擇的模式只有四種，分別是「自由對戰模式」、「盃賽模式」、「聯賽模式」及「練習模式」，玩在就為各位簡單介紹一下。



「自由對戰模式」

供玩者對行自由對戰，可以單打或對戰，在選好使用球隊後就可以開始遊戲。

「盃賽模式」

在這裡玩者可以選擇進行世界盃或歐洲盃等大型賽事，如果不想玩大型賽事，亦可以選擇一些比較細小的賽事，如亞洲盃等。

「聯賽模式」

在世界各地都會有足球聯賽，玩者只要選好想使用的隊伍，如選擇「曼聯」的話即是參加英格蘭超級聯賽，這樣就會與其餘19隊進行一連串賽事的聯賽。

「練習模式」

不用多說，這是個供玩者自由練習足球技術的模式，在這裏可以選擇自由練習還是指定練習一種足球技術。

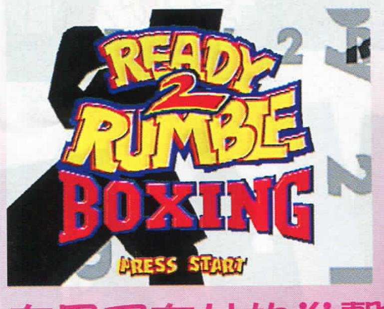
慶祝動作特別



遊戲有一特別之處，就是每當有入球的時候，球員慶祝的動作真的千奇百怪，甚麼動作也會有，就像有擦鞋、整隊球員一起跳舞，或是三個人圍着角棋轉圈也有，非常有趣，相信玩家在玩這遊戲時必定會捧腹大笑。

TEXT：悟空

PS
製造商：MIDWAY
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P/SPT/對應DUAL SHOCK



《READY 2 RUMBLE BOXING》是一隻以多個造型特別的人為遊戲角色，當中有男有女、有高有矮、有肥又有瘦，設計非常趣怪，如果沒有玩過或不喜歡玩拳擊遊戲的朋友，這隻遊戲筆者絕對要推介給大家，希望大家能夠試玩一下這隻遊戲。

有男又有女的拳擊遊戲

模式選擇

遊戲模式共有兩種，第一種是「ARCADE MODE」，第二種是「CHAMPIONSHIP MODE」，下文將會介紹兩個模式的玩法。

多語言選擇



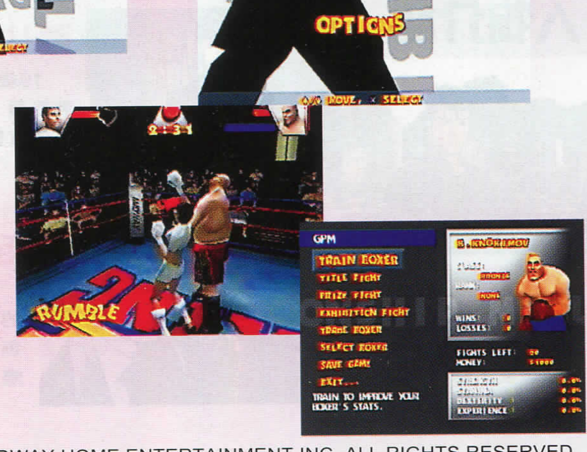
在遊戲開始之前，畫面會顯示出三種語言，分別是「ENGLISH」、「FRANCAIS」和「DEUTCH」，玩者可以從這三種語言中選擇其中一種成為遊戲顯示語言，當選擇好語言後就可以正式開始遊戲。

ARCADE MODE

這個模式的玩法很簡單，首先選擇好想使用的角色，之後就可以開始比賽，只要不停擊倒對手就可以完成此模式，即是和一般街機遊戲一樣，只要不停向前進便可。

CHAMPIONSHIP MODE

這個模式是可以由三名拳擊手中選擇一名來培育，目標是贏取拳擊聯賽冠軍，當選擇好選手後就可以開始培育，而培育方式有很多種，玩者可以從多種訓練方式去訓練選手，不過每種訓練方法都需要付出一定數目的金錢才可以實行該項訓練，而金錢的來源相信不用多說各位應該知道，不錯，金錢的來源就是要在拳擊賽事中勝出，只要勝出一場拳擊賽就會得到一個金額的金錢，得到這些金錢後再進行培訓，即是「比賽→勝出→收取獎金→培訓→再比賽」，務求自己的選手成為世界拳王為止。



TEXT：SAM

踩盡油門衝上山



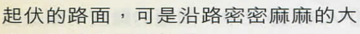
製造商：INFOGRAMES
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC/MEM/對應DUAL SHOCK

想在世界各地的山區進行越野車比賽嗎？筆者所說的當然不是坐在真車上的那種，而是在遊戲之中。這隻《TEST DRIVE OFF-ROAD 3》中的賽道雖然不算得太多，可是也能帶大家在比賽之餘，順道看看四周美麗的山色。

帶你看風景

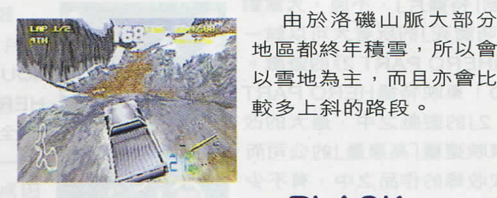
YOSEMITE

整個賽道是在茂密的樹林之中，再者雖然賽道比較平坦，沒有太多高低起伏的路面，可是沿路密密麻麻的大樹，才是真正的障礙。





CANADIAN ROCKIES



由於洛磯山脈大部分地區都終年積雪，所以會以雪地為主，而且亦會比較多上斜的路段。

YUCATAN

穿梭於金字塔中的賽道，雖然外形四四方方，不過賽車要穿過一些窄窄的遺跡通道，或者一些極斜的金字塔，賽車的馬力便不可忽

RED ROCK

當中會有不少地形高低差甚大的路段，萬一賽車停在低地中，由於斜度太大關係，再加上車輛的馬力不足的話，要順利通過倒也要花上不少時間。



MT FUJI

位於日本富士山的路段，賽道是橢圓形，可能由於富士山是個環形火山的緣故吧。



BLACK FOREST

雖然賽道的名字是BLACK FOREST，不過賽道並不是完全在森林中的，而有些路段也會在村鎮中的。



VERMONT



位於美國佛蒙特州的賽道，四周風景秀麗，而且部分賽段還會進入蘋果園中。

模式介紹

ARCADE

以倒數時間進行賽事的模式，而時間到了便會GAME OVER。

TWO PLAYER

二人對戰的模式，而到了比賽時會以上下分割畫面顯示。

WORLD TOUR

以計分形式進行比賽的模式，而每個杯賽會進行三場賽事，計算最好成績。

OPTIONS

當然是改變遊戲內各種設定的地方。

HIGH SCORES

顯示出每條賽道的最好成績，當中會見到車手的名字、比賽時間及賽車名字。

TEXT：SAM

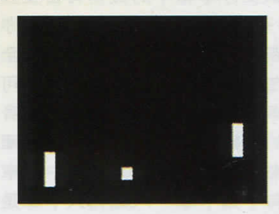
重現雅達利時代經典遊戲 PONG

製造商：ATARI
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK

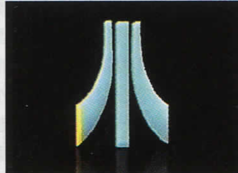
機齡有廿多年的朋友，可曾記得當年的雅達利遊戲機呢？可能現在各位都已經擁有多部次世代遊戲機，但是想當年「雅達利」曾幾何時是大家的摯愛呢。當中最令人津津樂道的遊戲，當然會首選《SPACE INVADER》，可是另一隻雅達利的經典名作《PONG》，也是十分令人懷念的，而到了現在終於推出PS版本，確實是一班「老機友」的喜訊，不過PS版的《PONG》會有多種不同的玩法，現在就為大家介紹一下。

不再平面

以前雅達利時代的《PONG》，畫面簡單而又以平面表達，可是現在PS版則以多邊形表達，而且當中還加入了不少新的玩意，令遊戲更吸引。



■雅達利時代的《PONG》，只有兩個長方形和一個正方形的「球」。



■取得黃金後，便可令雅達利的LOGO漸漸變為金黃色。



■LOG JAM

■PENGUIN PONG

遊戲目的

遊戲會以比賽的形式來進行，而每場賽事都會有一定的獎金(黃金)。另外當玩者取得獎金後，便可令雅達利的標誌由灰色漸漸變成金色。



■進行比賽之前，都會說明勝出的獎金(黃金)數目。



■CLOWN AROUND

多種不同玩法

《PONG》除了一般對戰的玩法外，其實還有一些不同的玩法，例如以足球為藍本的SOCCER STARS，對戰雙方就會各有兩塊方塊，一塊當作守門員而另一塊則充當攻擊球員，而另外還有將彈珠滾落八個位置的CLOWN AROUND。不過遊戲多元化之餘，有時某幾種的玩法確有點兒難度偏高。



■SOCCER STARS

增加道具元素

有時比賽中會出現一些有不同圖案的陀螺，而大家只要取得這些陀螺，便可以使用不同的道具，而道具的種類亦十分之多，有些會令場地變斜，有些會令方塊的攻擊力加強，有些則會令對手難以入球等等。



■只要取得場地中間的陀螺，便可獲得不同道具。

TEXT：赤目黑龍

PS	
製造商：BANPRESTO	
發售日期：發售中	售價：3800日圓
記憶：1 BLOCK	容量：CD-ROM
ETC/ MEM/ MULTI PLAYERS/ 對應震動手掣/ 對應MULTI TAP	

嘩！啲問題係人答嘅咩！？

QUIZ角色OKEDON！東映特攝英雄 PART 2

有新又有舊・大家睇過幾多套？

近這些年來，大家有多一點的機會接觸到「特攝片」，不過，大家對這些「特攝片」的認識又有多深呢？好果是「唔識死」的玩者大可以試一下這隻名為《QUIZ角色OKEDO！東映特攝HERO PART 2》的遊戲。

其實這遊戲的第1集《QUIZ角色OKEDO！東映特攝HERO PART 1》已經在之前為大家介紹過，而這「PART 2」的遊戲之中，最大的改動便是在遊戲之中出現的片集，當然，以東映這種「高產量」的公司而言，一定不會有重複的作品出現，而且這次收錄的作品之中，有不少也是大家現在也能在電視螢光幕之前看到的呢！

在《QUIZ角色OKEDO！東映特攝HERO PART 2》之中收錄的作品有：《宇宙刑事ギャバン》、《宇宙刑事シャリバン》、《宇宙刑事シャイダー》、《巨獸特捜ジャスピオン》、《時空戰士スピルバン》、《ロボット刑事》、《機動刑事ジバン》、《特警ウインスペクター》、《特救指令ソルブレイン》、《特捜エクシードラフト》、《特捜ロボジャンパーソン》、《ブルースワット》、《超人バロム1》、《アクマイザー3》、《超神ビビューン》、《重甲ビーファイター》、《ビーファイターカブト》、《がんばれ！！ロボコン》、《美少女仮面ポワトリン》、《不思議少女ナイルなトトメス》、《ビーロボカブタック》、《テツワン探偵ロボタック》、《有言実行三姉妹シュシュトリアン》



形式一樣・難度提升





說真一句，如果大家對「特攝片」沒有興趣的話，這一次的《QUIZ角色OKEDO！東映特攝HERO PART 2》實在不用玩了，因為遊戲和上一集完全一樣，只是收錄的片集不同了而已，而若要提出一些不同之處，便一定要提一提遊戲的難度了，因為在這次的《PART 2》之中，問題的難度明顯是提高了，大家會經常遇上問及片集當中某集之中某人物的名字這等問題，相信這實非一般人能答的，再加上在STAGE 2之中，問題的數目由《PART 1》的3條增加到《PART 2》的4條，實在是難上加難。

睇怕大家也看不到的 DATA MODE

和上一集一樣，要開啟在遊戲之中的「DATA MODE」，便一定在先完成在遊戲之中的「一般模式」，亦即是包括了STAGE 1之中的3條問題和之後的變形圖像；STAGE 2之中的4條問題、聽開場INFO來辨認歌曲、「CHARACTER」OK，只要得到70分以上便可開啟「DATA MODE」，之不過，要看全部的DATA，便要取得90分以上了！大家做得到嗎？

撰文：南風・濁

PS	
製造商：HUMAN	售價：：5800日圓
發售日期：予定12月	
容量：CD-ROM	
RAC	MEM

爆發！

史上最熱血之卡車大賽！

強勁劇本——男之花道延續版！

《爆走2》的劇場版有五個劇本，其實此劇場版是《爆走1》劇場版的延續，登場人物超過20個，更有不少激烈的打鬥場面！如果你想增加自己的男子氣概就實在非玩不可！順帶一提，《爆走2》絕對可以雙打。

爆走DECOTORA傳說2 男人生夢一路

賽車GAME筆者玩得多，不是強調速度夠快就是強調立體夠勁，最近筆者一直期待的《爆走DECOTORA傳說2 男人生夢一路》終於定於十二月發售！這個遊戲一向強調霸氣，以大型卡車作為賽車對象增添了不少『迫力』！若錯過了第一作的話就必須留意下文，避免又再錯失一次機會。

非一般遊戲目的

《爆走2》之遊戲目的不單只是鬥快那麼簡單，每駕卡車都載著日本全國特產行走，你除了要把和你並排的卡車撞擊之外還需顧及你車箱中的貨物有否受到損害，因為到達終點時完整貨品的數量是會左右你的『再對戰數值』。能順順利利的把日本特產運送到全國才是大贏家！另外，在全國制霸MODE中，玩家可以無須守交通規則地任意亂竄，還可以任意改變車身上的彩繪，因為車身上的畫象徵車主的個性。不過筆者覺得就算沒加任何花紋亦不要緊，《爆走2》中的車款多達廿多駕！當中更有十駕卡車、八駕特大卡車是追加的！

男兒氣一集強過一集！

《爆走DECOTORA傳說2 男人生夢一路》這次得到被譽為「東映卡車野郎系列之桃次郎」的菅原文次負責BGM，男兒氣瞬即倍增！而且《爆走2》追加了名叫「男之氣合」的功能，使用這招時主角會發出怒叫聲令車速大幅提升！當然，在上集大受好評的路線變更功能絕對被保留著，另外還增添了幾個MODE如劇場版、頭腦對決等等。在劇場版當中更有熱血漫畫作為襯托，你話男兒氣夠旺盛未？





TEXT：SAM

大玩互動式鬼故



最近香港電影界掀起了日本恐怖電影熱潮，例如早前的午夜凶鈴(RING)、死國等等，現在雖然已平靜了不少，可是仍有不少同類的電影作品推出，足見其影響之深遠。不過現在遊戲界也受著這股熱潮的影響，不少恐怖遊戲因而推出，而《DARKTALES FROM THE LOST SOUL》便是其中之一。

一個遊戲，三個故事

CAT&MOUSE--血染的平安夜

數年前，一名連續殺人狂在平安夜四出殺人，可惜警方未能將之逮捕。事隔多年後，該名殺人狂又再次出現，一名探員(玩者)發現他在一遊樂場中，於是進入其中將之逮捕，但哪究竟誰是「CAT」？而「MOUSE」又會是誰呢？



■CAT&MOUSE

GHOST WRITER--戰慄之BESTSELLER最終章

一名小說作家，為了靜靜地寫出其作品，於是走到位於懸崖邊的別墅中，而同時作家亦帶來一隻神秘的電腦軟件，自此，惡夢亦隨即開始……



■GHOST WRITER

■THE HONEYMOON

THE HONEYMOON--被死神祝賀的一對新人

一對剛完成婚禮的新婚夫婦，正駕著車準備前往渡蜜月的地方，可是很不幸地他們迷了路。此時二人竟不斷受到襲擊，而襲擊二人的，竟然是……

以第一身進行遊戲

遊戲三個故事中，大家是不會見到任何角色的，而且更會以第一身的形式來進行遊戲。顧名思義，即是以玩者的角度來進行遊戲，能令玩者更投入遊戲之中。

■故事中不會見到主角，因為玩者就是主角。

不同結局，由你決定

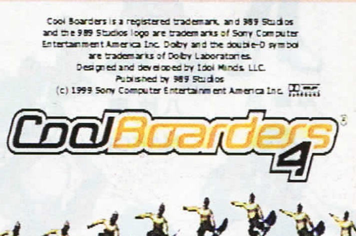
由於遊戲中會不時出現一些影響故事情節的分歧點，故此遊戲中三個故事都各有不同的結局，所以大家如果想欣賞全部結局的話，便要留意故事分歧點的選擇了。



■選擇正確的話，故事便會順利發展，萬一選擇錯誤的話，隨時都會GAME OVER。

TEXT：SAM



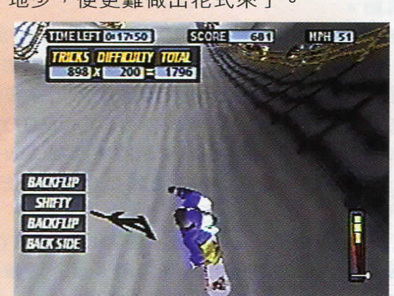


不經不覺，花式滑雪遊戲《COOL BOARDERS》亦已經推出第四集了，其實說真一句，《COOL BOARDERS 4》基本上與之前的作品差不多。(這個當然嘛！來來去去都是哪幾種玩法。)



點樣玩花式？

當大家向山下衝的時候，均會見到一些跳台或扶手之類的東西，而到時只要用力跳起，便可在空中作出不同的花式，不過如果起跳的力量太弱的話，騰空的時間便會相應地少，便更難做出花式來了。



■板仔甲：「完成花式，唔知會有幾多分呢？」

按掣	在地面	騰空中
×掣	POWER UP/JUMP	BOARD GRABS
□掣	HARD CARVE	TWEAK GRABS
○掣	NOTHING	FLIPS
△掣	RAILSLIDE & HANDPLANT	
方向掣(下)	SPEED CROUCH	NOTHING
L2掣	SLOW DOWN	SPIN LEFT
R2掣	FAKIE SWITCH	SPIN RIGHT
L1掣	PUNCH LEFT	
L2掣	PUNCH RIGHT	

模式介紹

SINGLE EVENT

從五條賽道中選擇其一來進行遊戲的模式，而場地方面分別是VERMONT佛蒙特、COLORADO科羅拉多、FRANCE法國、JAPAN日本與及ALASKA阿拉斯加。



PRACTICE

並不是正式比賽的模式，主要是作為玩者練習之用。

TOURNAMENT

正式進行比賽的模式，而當中除了遊戲中已有的固定賽程外，玩者還可以自設比賽場地的先後次序或比賽形式等。



TRICKMASTER

純以花式滑雪來進行遊戲的模式，玩者要在有限時間內做出指定的花式，而且在畫面左下角會出現使出該花式的方法。



■左下角會有指令顯示。

TEXT：肥嘟嘟

協力：瘦猛猛　鳴謝：SNK ASIA LIMITED.



NGPC／FIG
發售商：SNK
發售日：預定今年12月
售價：未定
注目度：☆☆☆☆1/2

The Match of The Millennium SNK vs CAPCOM

瘦猛猛、肥嘟嘟今期再次返回這個欄目為大家介紹最新的POCKET遊戲。今期不單會有SNK在《SNK VS CAPCOM Card Fighter's Clash》之後，公布的POCKET格鬥版《The Match of The Millennium SNK VS CAPCOM》之外，還有最新的五個Gamboy遊戲。

SNK、CAPCOM兩大格鬥遊戲廠商的這次合作，不單帶來了剛剛推出的《SNK VS CAPCOM激突 Card Fighter's Clash》，而且今年的12月更會同樣在NEOGEO POCKET上推出「SNK VS CAPCOM」的格鬥版。今次將會收錄了《K.O.F》系列、《餓狼傳說》系列、《街霸》系列及《VAMPIRE》系列等，而暫時被收錄的角色就可看看版面的兩旁。另外，這遊戲更將會像《K.O.F.R-2》那樣與Dreamcast版的《SNK VS CAPCOM》連動。

當中的戰鬥模式將會有三種用途和功能都不同的戰鬥模式，如可以儲氣、回避攻擊的「COUNTER STYLE」，利用隨著攻擊而增加的能源棒使用超必殺技的「AVERAGE STYLE」，運用CHAIN COMBO的「RASH STYLE」，這些都是從收錄作品的戰鬥模式改良出來，而且就算是RYO都可以使用COUNTER STYLE。

這個NEOGEO POCKET版裏，亦會出現像RYO與KEN、草薙京與八神庵那樣的競爭角色。另外更會有SNK角色與CAPCOM角色是競爭對手的設定存在，這樣就會出現京與RYO的「最強之拳」決鬥、KEN與TERRY的「全美格鬥王」等等。

在遊戲中，不單可以以對戰格鬥遊戲基本的1對1的「SINGLE」之外，更可以2對2的「TAG」，以及3對3的「TEAM」模式，而「TEAM」就可以像《K.O.F.》那樣戰略地選擇角色的次序。



GB／SLG
發售商：TECMO
發售日：今年冬季
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

MONSTER FARM BATTLE CARD





在PlayStation上的人氣作品—「MONSTER FARM」終於在Gameboy上登場。這個Gameboy版就是採用「MONSTER FARM BATTLE CARD」的戰鬥系統的CARD BATTLE GAME。從迷宮中進行探索拾取不同的CARD，從而製作最強的隊伍。另外亦可以利用通信CABLE與朋友進行換CARD或對戰。



GB／SLG
發售商：J • WING
發售日：2000年3月
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆☆

POCKET COOKING



以製作不同特色的料理使自己的店客似雲來為目標的SLG。製作料理的廚房畫面可以以簡單的操控來進行切、煮等料理程序。在這裏可以利用各式各樣的材料烹調出新菜式。當製作出好味道的菜式時，會令店鋪的評價得到提升。不過小心不要切自己的手指。



GB／RPG
發售商：BOTTOM UP
發售日：11月26日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆

GRAND DUEL 迷宮深處之秘寶





故事發生在人類與MONSTER和平共存的小島—「達利亞」。這個小島中的迷宮深處有「傳説之CARD」Gorgones Solar沉睡着。玩者將要進入一個多達100層的迷宮內，而當中分成6個不同屬性的細小迷宮，由「試練」開始、跟着「密林」、「湖底」、「溶岩」、「神殿」，以最後就是「最後迷宮」。在迷宮內將可拾到不同的ITEM和CARD。

GB／RPG
發售商：KOEI
發售日：預定2000年2月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

META MODE



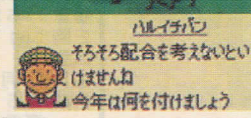


使用「META MODE」的變身ITEM來守護這世界的和平，從變身中得到樂趣的RPG。當中準備了騎士、盜賊、保護等約100種變身的姿態，而每種姿態都會準備了獨特的固有技，當經驗累積時，就會學習到一些新技。這些學習得來的新技即使變成另一個姿態都不會忘記的。



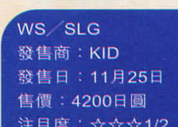
GB／SLG
發售商：Parity Bit
發售日：預定今年冬季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

DERBY STALLION牧場





在1990年於紅白機推出之後，這個作品亦曾經在不同機種上推出，而今次終於移植至Gameboy上。這個Gameboy版裏的牧場部份是遊戲最重視的地方，而玩者會以牧場經營者的角度進行牧場中的運作、比賽用馬的生產、育成、買賣等。另外Gameboy版的機能會得到強化，從血統表分析馬匹的系譜等。





WS／SLG
發售商：KID
發售日：11月25日
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆1/2

KISSより





在Sega Saturn時已經好評的「KISSより」終於移植至WonderSwan上。這個WonderSwan版的目的就是令女孩成為自己的戀人，而在系統中增入了REALTIME的會話系統，從而令遊戲產生更多的變化。

組員：MS
非常勤組員：山寺良牙

Seraphim Call

逢星期四凌晨1：45～2：15於東京電視台（TV東京）播出

由著名插畫家「七瀬葵」作人物設計，並且曾於《電擊G's Engine》（現名：《電擊G's Magazine》）上連載過的美少女誌上遊戲《Seraphim Call》，現在終於將其動畫化，今期便借機簡介一下。

故事說未來的日本，當時在神奈川縣的橫濱，從本枚埠頭向東京灣方面建設了一個名為「橫濱Neo Acropolis」的人工島，這個島主要由「海洋技術廳」、「海洋資源開發公團」和「曉光院財團」所共同開發，島上住了約50000人，大多也是開發公團的職員及其家屬，而今次所刊出的11位美少女的故事也是徹這處發生，每個也有其獨立故事。



村雨櫻(CV：西村ちなみ)
身高：157 cm
體重：44 kg
三圍：80 · 55 · 80
血型：O
生日：9月19日
年齡：16
與村雨紫院是雙胞胎，不過性格則相反比較文靜。

栗本雪菜(CV：笠原弘子)
身高：159 cm
體重：44 kg
三圍：79 · 54 · 80
血型：A
生日：6月28日
年齡：17
十分喜歡科學的事物，並自稱天才發明家。

柊彩乃(CV：鶴野恭子)
身高：164 cm
體重：49 kg
三圍：92 · 62 · 93
血型：AB
生日：11月10日
年齡：25
喜歡研究數學的英文高中教師。



寺本たんぽぽ(CV：川田妙子)
身高：143 cm
體重：32 kg
三圍：73 · 49 · 73
血型：O
生日：2月25日
年齡：12
性格開朗且十分喜歡毛公仔的女孩。

凜堂あやか(CV：佐久間レイ)
身高：148 cm
體重：36 kg
三圍：75 · 53 · 77
血型：B
生日：9月19日
年齡：14
口齒玲利又可愛的超有錢千金小姐。

紅かすみ(CV：淺川悠)
身高：170 cm
體重：52 kg
三圍：87 · 62 · 90
血型：AB
生日：2月1日
年齡：18
喜歡電單車且擁有大人魅力的一位女性。

櫻瀬ちなみ(CV：矢島晶子)
身高：156 cm
體重：42 kg
三圍：87 · 56 · 86
血型：A
生日：7月4日
年齡：15
擅長做小吃和裁縫，屬於比較家庭向的一類。

松本くるみ(CV：川澄綾子)
身高：158 cm
體重：48 kg
三圍：85 · 63 · 90
血型：AB
生日：2月4日
年齡：16
在坊間一直有佳話的新銳漫畫家。



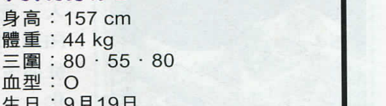


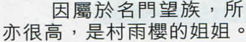
楠初摘(CV：伊藤榮味子)
身高：165 cm
體重：48 kg
三圍：83 · 52 · 84
血型：B
生日：8月10日
年齡：17
所屬田徑學會，當然運動神經亦十分好。

橘うらら(CV：山本麻里安)
身高：156 cm
體重：45 kg
三圍：81 · 55 · 82
血型：A
生日：1月19日
年齡：15
喜歡自然與動物的女孩。



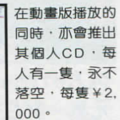
村雨紫苑(CV：長沢美樹)
身高：157 cm
體重：44 kg
三圍：80 · 55 · 80
血型：O
生日：9月19日
年齡：16
因屬於名門望族，所以自尊心亦很高，是村雨櫻的姐姐。











在動畫版播放的同時，亦會推出其個人CD，每人有一隻，永不落空，每隻¥2,000。

櫻大戰TV化

非常勤組員：山寺良牙

SEGA著名育成模擬遊戲《櫻大戰》系列，繼推出過數套舞台劇和Original Video Animation後，再繼續向動畫方向進軍，而今次所推出的，竟就是「電視版」、「新OVA版」和「電影版」。首先想說說的就是新OVA版方面，日本於11月4日，在涉谷Pantheon舉行的東京國際Fantastic映畫祭'99，會先行上映《櫻大戰～櫻華絢爛～》的35毫米菲林版本和《櫻大戰～轟華絢爛～》第一話，特別是「轟華絢爛」方面，更會深入地描寫每位人物；至於電視版方面根據有關情報，基本也是與「櫻華絢爛」差不多；反而電影版方面，製作則及出映方面則會交由「角川書店」負責，內容方面據說會是《櫻大戰3》的 故事，會與巴黎和日本兩方面故事有關。

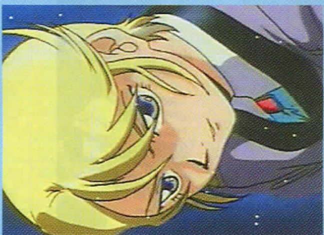


機動新世紀GUNDAM X

組員：機動戰士MS

第十四話——「聽到我的聲音嗎！」

加利斯受到卡洛特的一擊後面臨死亡邊沿，卡洛特立即第一時間帶回菲利迪艦進行急救，另一方面，得知加利斯被札美魯等人回收的洛姆亞，決定開動其巨大MA，而且更派艾莉露出動MS將加利斯奪回，並將其當作巨大MA的核心，使巨大MA開動，還將整個城市破壞，這就是洛姆亞向地球人的報仇，為了拯救加利斯和城市，所有GUNDAM都緊急出動，可是那部巨大MA的威力太強，令眾人無從入手，在危急之際，札美魯和迪花也一同上戰場，經過眾人的一番努力，終於將加利斯救起。加利斯回復知覺後決定返回自己的故鄉，立心重建國家來補償過去的錯失。



◆被救起的加利斯卻打算求死

◆巨大MA開動

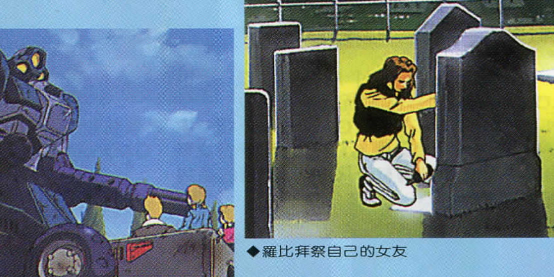


◆卡洛特救回加利斯

◆巨大MA的破壞力很強

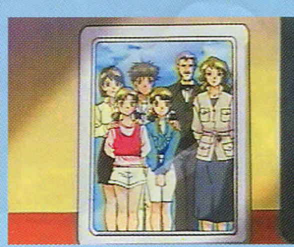
第十五話——「會有天國嗎？」

這一天、可說是眾人的假日，大家分別返回自己的故鄉，其中這一集是敘述羅比和胡捷二人的去向，羅比則與以往一樣，四處找尋舊女友聚舊，而胡捷則與回家與親人團聚，由於胡捷的母親打算再婚，使到胡捷極到不滿，其母親也不滿他加入軍隊，因此二人大吵起來，這個時候一群專門搶掠的MS獵人，正襲擊胡捷的村落，他為了保護村子，便駕駛AIR MASTER出戰，並明白到母親再婚的原因，因此他放下賺來的金磚，默默離開故鄉返回菲利迪艦。另一方面、羅比來到最後一站後，得知自己最心愛的女友死訊，難過的他只好就這樣完結自己的旅程。



◆胡捷返回故鄉

◆羅比拜祭自己的女友



◆胡捷心中只有自己的父親



◆風流的羅比

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍

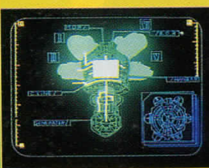


第15話　被狙擊的GGG

播放日期：1999年11月7日

前言

在兩年之前，那時是GGG成立的時候，當初，選擇GGG的成員是要經過非常嚴格的審查。而現時的電腦系統主管「猿頭寺」便是當時被選中的人之一，因為他是一個智商達到300的天才，可是，當時有另一人亦很希望能得到這個職位，他便是「犬吠崎」，這人現在竟然被ZONDER利用了，而他這次回來便是要向「猿頭寺」報復。





本集故事內容

這天，本來一切也非常正常，不過，「犬吠崎」已經開始了他的報復行動，而且成功的侵入了GGG基地的電腦系統，令整個基地也陷入了混亂的狀態，最後，就連猿頭寺也制不了他的行動，最後，整個基地亦落入「犬吠崎」的手中，而且他更令基地的熔爐過熱，這樣下去，基地是會被引爆的。





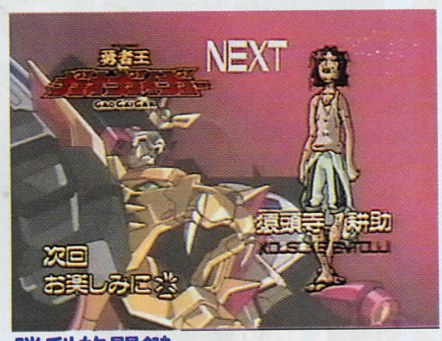



幸而，GGG還有兩名成員仍未出現，他們便是「VOLFOGG」和「天海護」，二人沿秘密通道進入GGG基地之中，不過，仍不能逃過「犬吠崎」的耳目，雖然「VOLFOGG」被發現了，幸而這個時候「猿頭寺」的電腦防衛系統開始運作，將「犬吠崎」逼出電腦中樞，不過，「犬吠崎」竟然奪取了GAOGAIGAR的部件，進化成為ZONDER機械獸。

由於電腦系統被破壞，所以「冰龍」和「炎龍」未能出擊，只有「VOLFOGG」能應戰，可是，單以「VOLFOGG」一人之力是不能戰勝敵人的，最後，始終也要凱出擊，然而，電腦系統被毀令GAOGAIGAR要以人手合體，藉着眾人的努力，終於能成功合體。

由於「犬吠崎」所偷的是GAOGAIGAR的部件，所以就算連攻擊和威力也和GAOGAIGAR一模一樣，雖獨是在使用「HELL AND HEAVAN」(香港錯誤譯為『風起雲動拳』)之時，GAOGAIGAR便勝一籌，因為所有勇者身上均有着「G STONE」的緣故。





勝利的關鍵

第16話　正午之惡魔

播放日期：1999年11月14日

前言

在上一戰結束之後，因為凱的力量已經完全的透反支，所以他便被立送進醫療室之中，原來，「HELL AND HEAVEN」這招雖然是非常厲害，不過，因為要使用大量的能量，無形中使凱也要承受非常大的壓力，直到現在，凱終於也不能夠再支持了，那麼，勇者的命運將會如何呢？





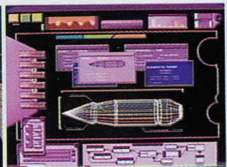
本集故事內容

這天正午時份，一名苦學生正在為大學入學試而努力，不過，四周的嘈音令他無法專心溫習，這時候，ZONDER4天王之一的「波洛尼斯」出現……

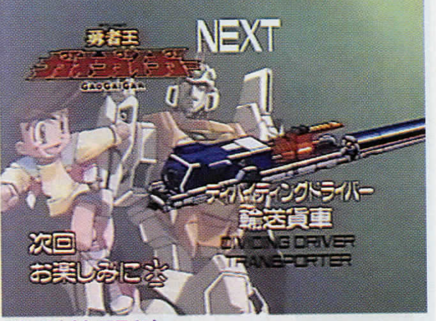



就在這時候，在一所大學的入學迎新活動場地之上，發生了一場大爆炸，這場巨大的爆炸留下了一個非常大的洞，然而，經過多番的調查之後，再加上當時在場的受害者的口供，獅子王博士和猿頭寺計算出爆炸應該是由一枚巨型砲彈造成的，不過，因為發射的地方可以有很多，所以未能查出發射的地點。

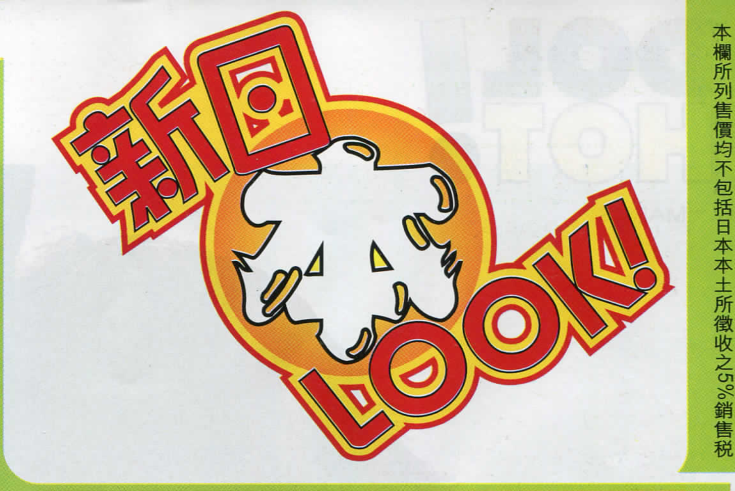
最後，獅子王博士想出利用「ERASER HEAD」來抵消砲彈的破壞，不過，要達到這個目的，便要利用到衛星來觀查砲彈的去向。終於也到了第二天的午時份，果然，敵人又再次出現，在測知砲彈的去向之後，超龍神成功的利用「ERASER HEAD」將砲彈的危機化解，然而，這時候第二枚砲彈竟然飛來了……


雖然超龍神利用胸部的盾牌抵消了一部份的威力，不過，冰龍和炎龍也受到重傷，暫時不能作戰。在這次的作戰之中，最重要的是「VOLFOGG」已查知敵人的所在，所以GGG便總動員向ZONDER發動攻擊，可是，GAOGAIGAR中了敵人的計，危在旦夕，最後，凱孤注一擲，利用「DIVIDING DRIVER」和「BROKEN MAGNAM」來將敵人消滅，不過，這時候發生大爆炸……原來護及時趕到，為凱解除了危機，不過，在這次之後，凱的身體……

勝利的關鍵



まもって守護月天！（10）

原作：櫻野みねね
出版社：エニックス
售價：390日圓



這次的故事重心可以說是放在守護月天小璘和萬難地天紀柳身上；能夠看清楚人們內心世界的小璘，雖然明白出雲對她的心意，可是對於只會替別人解決煩惱，而不懂處理自己感情的小璘來說，今次將會是她的一大考驗。另外，紀柳因為她過去和現在的經歷，使她越來越覺得自己是一個令人討厭剋星，為此紀柳十分困擾，究竟她在最後能否將這困擾消除呢？（小璘）

聖劍傳說 LEGEND OF MANA ULTIMANIA

出版社：DigiCube
售價：1700日圓



單看書名就知道這是PlayStation的遊戲《聖劍傳說LEGEND OF MANA》的攻略本，這本攻略可說是最完整的一本，書中不單有遊戲內所有EVENT攻略，還有詳盡的人物介紹、人物背景、全道具表……等等。而最重要的「LAND MAKE SYSTEM」也有超詳盡的解說，只要有此本攻略在手，就不會有EVENT玩不到了！另外書內還有大量有關Pocket Station的Mini Game資料，若你是《聖劍》迷的話，以1700日圓這價錢絕對不貴，值得一買。（MS）

悠久幻想曲 Perpetual Collection 保存版

Offical Fan Box
出版社：Media Works／角川書店
售價：2980日圓



由Media Works所開發及製作的冒險育成遊戲——《悠久幻想曲》系列，不經不覺亦推出了多集，而不久的日子後便推出其最新作《悠久幻想曲3 Perpetual Blue》；在推出其新作之前，除了推出《悠久幻想曲》的保存版外，亦推出其「Offical Fan Box」，這個嚴格來說並不是甚麼書本，而可說是「甚麼也有」的盒，內容有：《悠久幻想曲ensemble》1和2的公式攻略Guide Book（附《悠久幻想曲3 Perpetual Blue》設定資料）、附有CD-Extra的大碟「ensemble～回想～」，全碟共有四首曲、一套Trading Card、一張可以貼在Sega Saturn Power Memory／PlayStation Memory Card／Pocket Station上的獨有貼紙、2000年桌上日曆、特製襟章、特別版貼紙。以這樣的價錢，便有這麼多物件，值不值就由你去看了！（山寺良牙）

Dancing Blade 任性桃天使 II～Tears of Eden～ Visual Collection

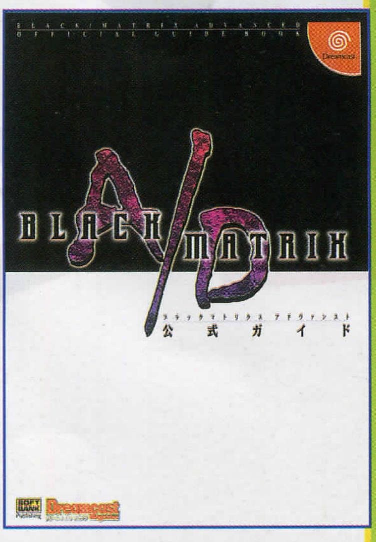
出版社：KONAMI／新紀元社
售價：1800日圓



事實上這本《Dancing Blade任性桃天使II～Tears of Eden～Visual Collection》已推出了一段日子，不過最近本人開始迷上了Dreamcast版的《Dancing Blade任性桃天使》系列（始終也覺得Dreamcast版比較精彩和感動），故此便買回這本Visual Collection來看。雖說是Visual Collection，但內容方面除了遊戲的畫集、人物畫、設定、關連商品介紹和負責桃姬的聲優「桑島法子」的訪問外，同時亦會刊出遊戲的攻略部份，務求能令看者和玩者能取得遊戲內所有片段，喜歡此互動式動畫遊戲的玩者，這本畫集該不容錯過。（山寺良牙）

BLACK MATRIX Advanced 公式 Guide Book

出版社：SOFT BANK Publishing
售價：1300日圓



這本《BLACK MATRIX Advanced公式Guide Book》是刊出Dreamcast上比較異色的戰略冒險遊戲《BLACK MATRIX Advanced》，與其說是「公式Guide Book」，倒不如說是「公式攻略」還洽當，內容方面除了有故事的流程外，在各版敵人配備的位置，與及戰法也有詳細的敘述，此外連地圖上及事件上才出現的寶物也會刊出，對於「未打爆」的玩者固然有幫助，就算是對於「已打爆」的玩家來說，也可以知道有甚麼遺留，讓下次玩更高難度時可以取回。（山寺良牙）

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。


IDOL SHOT!
TEXT：MARKS
廣末涼子の『秘密』



當大家耳邊細語説着一些不想其他人知道的『秘密』時，有想起剛剛上畫的『秘密』呢？

在『秘密』中，擔任女主角的廣末涼子今次會一人分飾女兒(杉田藻奈美)及妻子(杉田直子)兩個角色。故事講述妻子(直子)和女兒(藻奈美)所乘坐的雪地巴士因意外而跌落山崖。送到醫院之後妻子逝世，而女兒仍能生存。不過女兒醒過來時，發覺母親的意識成為了自己的人格。因此丈夫─杉田平介要面對身是17歲的女兒、心是40歲的妻子，令丈夫非常尷尬。杉田平介究竟會否與妻子再續前緣，這一點使『秘密』成為日本近期非常有話題性電影的原因之一。當中廣末涼子更會作出極度大膽的演出，與飾演杉田平介的小平薰拍攝一段極具有爭議性的床上戲。

另外在10月23日，廣末涼子遠赴台灣為『秘密』作宣傳。在第二天的記者會上，廣末涼子將該場慈善首映約35萬新台幣的收益捐給台灣地震災民。



女兒？妻子？



Le Secret

映画「秘密」のすべて ●東宝系で9月25日公開

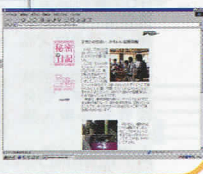
主演 広末涼子 小林 薫

写真●山川雅生 ●オールグラビア80頁

星之網 - cool! H

http://www.asahi.com/hirosue/

要知道更多廣末涼子的消息，當然要去其Offical Web Site。除了廣末涼子的資料外，其中更有由拍攝開始至今的『秘密』日記，



記錄每一天拍攝程度和感覺等等。

PROFILE

姓名：廣末涼子/Hirosue Ryoko
出生日期：1980年7月18日
年齡：19歲
出身地：高知縣高知市
星座：巨蟹座
身高：160cm
血型：O型
興趣：籃球、游泳、電影鑑賞

樂
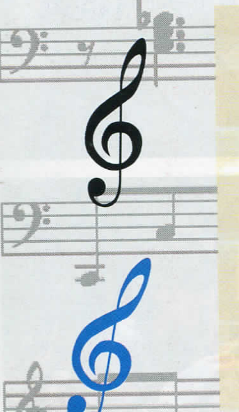


HEAVY GAUGE

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCCU-00001
發售日：10月20日
價格：3059日圓（連稅）



等了足足超過一年，GLAY待望的全新大碟《HEAVY GAUGE》終於面世，身為J-Rock聽眾當然不會放過它啦。平心而論，單是包裝今次已比前作《pure soul》更肯落本、更有心思，但當把CD放入唱機裏去聽時就發現興奮非常，首先來的是同名主題曲，輕描淡寫出他們對自己的看法，接着來是節奏強勁的《FATSOUNDS》和《SURVIVAL》，瞬間聽者的情緒便被衝擊得激烈起來，及後的《HAPPINESS》則是上乘的Ballad，當然最能掀起高潮的莫過於快歌《LEVEL DEVIL》。可能是主觀觀點的影響，我覺得一隊搖滾樂隊不應有太多抒情慢歌，始終氣勢澎湃的音樂才是主流，別為了迎合大眾口味而令自己的音樂路向迷失。（福田）

樂評分：
9分



兩個小朋友

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4708
發售日：10月20日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：
7分

Hysteric Blue知名度日漸增加已是不爭的事實，單憑日劇主題曲《為何…》輕易取得60萬銷量已見一班，亦證明了他們的實力所在。在3個月後今次所推出的《兩個小朋友》則和《為何…》及《春~spring》有點不同，聽起來Takuya的確試圖擺脱以往的作曲風格，但感覺上卻有點怪怪的，音調既不太明顯又沒有《為何…》那種觸動人心的旋律，説得淺白點即是沒有像《為何…》般聽後留下深刻印象；至於另一首歌《現在見到明日，告戒今日》亦有類似情況。其實，我認為既然HysB走着青年人的路線，就應該以一面青春一面成熟的兩極方針去製作歌曲，無論如何也希望他們能再次泡製像《春~spring》等級數的好歌來。（福田）



11月份New Release推介

日本POP DISC

Addicted To You

主唱：宇多田光
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-4180
發售日：11月10日
價格：1100日圓（連稅）

Hikki期待已久的新曲，這首SONY RED HOT系列廣告歌充份將她的才能發揮，無論是低音或高音都難不到她，碟內還有同曲的特別混音版本，由外國著名音樂人操刀。



A FILM ABOUT THE BLUES

主唱：TRICERATOPS
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2047
發售日：11月3日
價格：3059日圓（連稅）

雖然出道已有一段時間，不過「三角龍」憑着寶礦力CM歌曲《GOING TO THE MOON》才備受注目，這次推出的第三張大碟還有《if》和《SECOND COMING》等合共11首歌。



NiNa

主唱：NiNa
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4653
發售日：11月1日
價格：3059日圓（連稅）

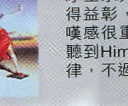
集合了日本與歐西流行音樂元素於一身的特別樂隊，雙主音YUKI和Kate將日語及英語揉合得舒服順耳，再加上由佐久間正英監製頓時變成世界性的新音樂，一張碟內有兩種感覺。



本能

主唱：椎名林檎
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22010
發售日：10月27日
價格：1200日圓（連稅）

野性帶點SM感的新派搖滾創作女歌手，歌曲和前幾作相同都是有很強烈的個人風格，可算是「只此一家」；同日她的首張細碟《幸福論》還會以Maxi Single形式再次推出。



Diamond Dust

主唱：冰室京介
發售商：POLYDOR
編號：PODH-1509
發售日：10月27日
價格：1020日圓（連稅）

人氣日劇《冰之世界》主題曲，由實力強橫的冰室京介演釋可算是相得益彰，雖然此曲是慨嘆感很重的Ballad無法聽到Himurock的急勁旋律，不過也是擁有上乘質素之作。

Dance Capriccio

主唱：CASCADE
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1860
發售日：10月27日
價格：1200日圓（連稅）

搖滾組合CASCADE首張由自己監製的單曲，保持以往那種既輕佻又強勁的節奏感，實力無需置疑，同碟還有該曲的混音版本和《Snack Bon Bon》。



GOODBYE

主唱：Oblivion Dust
發售商：CUTTING EDGE
編號：CTCR-40019
發售日：10月27日
價格：1050日圓（連稅）

自前作《YOU》的宣傳錄影帶備受好評後，4人樂隊Oblivion Dust繼續其音樂路向推出這首新曲，它的賣點不獨是混血兒主音Ken Roid還有頗成熟的音樂造詣。

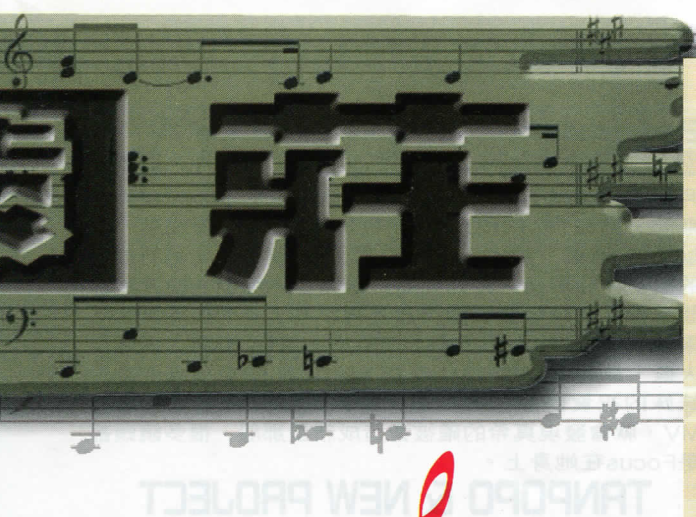


Blazon' Beat

主唱：move
發售商：avex trax
編號：AVCT-30009
發售日：10月27日
價格：1260日圓（連稅）

包辦整輯動畫版《頭文字D》音樂的電子組合move，這次仍是替該片的第二部操刀，除主打歌外還有《singin' 4 U》和《BREAK IN2 THE NITE》新混音版等合共10首歌。





True Love Story 2～真愛物語 2～Vocal Collection

發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10108
發售日：10 月 20 日
價格：3000 日圓

樂評分：8分

今次所推出的「Vocal Collection」，將會收錄以往在Drama CD內的歌曲的長曲版本，另外亦會特別收錄兩首額外歌曲，差不多可說是每個人也各有一首歌曲。這個Vocal Collection大碟亦可說是《True Love Story 2～真愛物語2～》暫時告別的作品，而本人則比較喜歡七瀬かすみ（CV：川上とも子）、香坡麻衣子（CV：皆口裕子）和君子（CV：田村ゆかり）所唱的歌曲；かすみ表現出她有豁達的胸襟之餘，亦有一股溫柔的氣息；麻衣子的性格有點味板，但唱起歌上來又有一番前輩級的氣質；至於君子由於也是與主角一同轉校的關係，所以在歌曲中也帶著一點憧景未來的味道，若是《True Love Story 2～真愛物語2～》的迷家的話便絕不能錯過。（山寺良牙）



ARC THE LAD ORIGINAL GAME SOUND TRACK

遊戲：ARC THE LAD
發售商：Antinos Records
編號：ARCJ12
發售日：97 年 6 月 30 日
價格：2800 日圓（連稅）

樂評分：7分

乘《ARC THE LAD III》推出之時，就為大家回憶一下《ARC THE LAD》的作品。這隻為PlayStation遊戲《ARC THE LAD》的ORIGINAL GAME SOUND TRACK，內裏當然有招牌的主題曲「Keith Grant」以及其Remix版本，此首主題曲聽起來沒有第二集和第三集般宏偉，旋律時快時慢；總令人感到喘不過氣來，而其他樂曲則比較輕快。(MS)



ANIMATION / COMIC MUSIC

Z/ETA Drama CD

漫畫：《Z/ETA》
發售商：SPE Visual Works
編號：SXWC-7044
發售日：10月21日
價格：3059日圓（連稅）

在SONY MUSIC所出版的音樂雜誌《AX》所連載，由日本名聲優所原作的漫畫《Z/ETA》的Drama CD版，出場的聲優除「子安武人」外，更有「上田祐司」、「森川智之」、「關智一」等強大陣容。

LUPIN THE THIRD "JAZZ"

動畫：《魯賓三世》系列
發售商：VAP
編號：VPCG-84680
發售日：10月21日
價格：2285日圓（連稅）

由《魯賓三世》音樂系列的原作．編曲者──大野雄二，將系到中出場的名曲再次重新編曲，成JAZZ味道的曲目。



松本零士幻想軌道Concert Live 大交響詩「幻想軌道1999」

發售商：日本COLUMBIA
編號：COCX-30654～5（2枚組）
發售日：10月21日
價格：5250日圓（連稅）

擁有兩隻大碟之多，主要收錄於1999年9月3～4日，於東京藝術劇場大會堂的松本零士作品的交響音樂會，昔日的名作如《銀河鐵道999》、《宇宙戰艦大和號》等的樂曲，將會再次以交響樂的方式出現。

Sound Story GRANDEEK 完全版

漫畫：《GRANDEEK》
發售商：SPE Visual Works
編號：SXWC-7046
發售日：10月21日
價格：3059日圓（連稅）

描畫《瑪莉工作室》的著名插畫師──櫻瀨琥姬，她的原作漫畫《GRANDEEK》大受歡迎，有見及此便將其CD化，出場的角色亦會由一些著名聲優「堀江由衣」、「田中真弓」等擔任，期待度十分高。



GAME MUSIC

-Fantastic Character Series- 悠久幻想曲 3 Perpetual Blue

遊戲：《悠久幻想曲3 Perpetual Blue》
發售商：SCTIRON
編號：PCCB-00395
發售日：10月20日
價格：2200日圓（連稅）

在遊戲未正式推出前，先發售其首隻大碟，而該大碟將會主要收錄遊戲人物的歌曲。



-Fantastic Character Series- L之季節～A Piece of memories～

遊戲：《L之季節～A Piece of memories～》
發售商：SCTIRON
編號：PCCB-00398
發售日：10月20日
價格：2800日圓（連稅）

遊戲已推出了一段日子，現在才有首隻關連大碟推出，收錄的全是遊戲出場人物的歌曲。



-Original Soundtracks- SNK VS. CAPCOM 激突 Card Fighters

遊戲：《SNK VS. CAPCOM激突Card Fighters》
發售商：SCTIRON
編號：PCCB-00397
發售日：11月3日
價格：2800日圓（連稅）

遊戲即將推出，本大碟主要收錄遊戲(NeoGeo Pocket Color)內的音樂，初回特典版會附送特別貼紙一張。



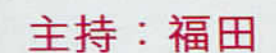
PAWA-SHOBERUni乘rou！！乘掘土機吧！（譯名）

遊戲：《乘掘土機吧！》
發售商：ZUNTATA Records
編號：ZTTL-0048
發售日：11月20日
價格：1550日圓（連稅）

主要收錄遊戲內出場的樂曲，除此之外亦會收錄與遊戲關連的歌曲及其Karaoke版共四首，另外亦會有一張原作貼紙。







MORNING娘過去兩年來的成果(下)

上回說到MORNING娘藉着一曲《抱緊HOLD ON ME！》上位，並獲得多個頒獎典禮的新人獎殊榮，前途實在無可限量，幕後功臣當然是監製TSUNKU，不過這幾名「娘」的努力亦是成功所在。雖然現在它的受歡迎程度已達第一線歌手位置，但途中所遇到的荊棘大家又知道幾多？



成員離隊 一曲寄情深

在去年暑假期間，MORNING娘與平家充代曾經參演了一套名為《MORNING刑事》的電影，雖然題材有點攪笑但卻吸引了不少FANS入場觀看，此外更製作了同名原聲大碟。經過後來的日本唱片大賞和紅白歌合戰，踏入99年她們的首個公開活動是在中野Sun Plaza舉行新春演唱會「Hello! Happy New Year '99」，就在這片歡欣聲下突然發生意想不到的事件，那就是初期成員之一的福田明日香為了專注學業着想，決定脫離「娘」變回普通的中學生。既然她的去向已決，大家為記念這段日子雖短但卻充滿意義的同伴生活，於是在第4張單曲《Memory青春之光》內贈送一首《Never Forget》給Asuka，而她亦隨着MORNING娘首個全國巡迴演唱「青春之光Tour」之終結、於99年4月18日正式離隊。

待望的新成員 後藤真希

雖然變成只剩下7口子，但藝能界往往就是這樣，「娘」仍要繼續其銀色旅途。分別推出過細碟《真夏之光線》及《故鄉》後，她們的第二張大碟《SECOND MORNING》於本年7月發售，成績不俗之餘明顯地感到眾人的成長。在這段期間，監製TSUNKU決定要替她們找多2名新成員，並以9人的狀態下於99年9月9日推出第7張單曲！而新成員的發掘亦在隊伍活動期間同步展開了。經過一輪激烈的競爭後，當時年僅13歲但已長得亭亭玉立的後藤真希結果順利突圍而出，另外由於TSUNKU找不到第二名適合人選，故此第7張單曲《LOVE MACHINE》好像變成真希妹妹的祝賀碟般如儀推出。如果大家有看過這首歌的MV，就會發現真希的確被營造成新星那般，很多鏡頭都是Focus在她身上。

TANPOPO & NEW PROJECT

因為版位關位，雖然很想繼續講由MORNING娘衍生出來的TANPOPO(蒲公英)、中澤裕子的Solo作品與及成員為市井紗耶香、保田圭和後藤真希的最新組合(Debut Single將於11月25日推出)，和其他TSUNKU負責監製的人馬，還是留待下期再講吧。

Discography Part II

Memory青春の光
C/W:Happy Night、Never Forget
ZETIMA／EPDE-1020／1121日圓(連稅)／10-2-99



LOVEマシーン
C/W:21世紀
ZETIMA／EPDE-1052／1020日圓(連稅)／9-9-99



真夏の光線
C/W:恋の始発列車
ZETIMA／EPDE-1033／1020日圓(連稅)／12-5-99



モーニング刑事
ZETIMA／EPCE-5006／2447日圓(連稅)／30-9-98
收錄歌：(1)だけど愛しすぎて(Mix for Screen) (2)おねがいネイル (3)ヨロシク！ (4)恋のABC (5)強くならなくちゃ…ね (6)抱いてHOLD ON ME! (Sexy Long Version)



ふるさと
C/W:忘れらんない
ZETIMA／EPDE-1044／1020日圓(連稅)／14-7-99



セカンドモーニング
ZETIMA／EPCE-5025／3059日圓(連稅)／28-7-99
收錄歌：(1)NIGHT OF TOKYO CITY (2)真夏の光線(Vacation Mix) (3)Memory青春の光 (4)好きで×5 (5)ふるさと (6)抱いてHOLD ON ME！(N.Y.Mix) (7)パパに似ている彼 (8)せんこう花火 (9)恋の始発列車(Album Version) (10)乙女の心理学 (11)Never Forget (Large Vocal Mix) (12)ダディドゥデドダディ！

情報呈報

◆假如問大家在大除夕到底會做些甚麼，相信多數都會答道往海旁和朋友玩至通宵達旦，而在日本那邊的人就幸福得多了，回想前幾年X JAPAN都會在TOKYO DOME舉行恆例除夕演唱，不過現在又會有甚麼單位有此舉動呢？原來是大家很熟悉的二人組合KinKi Kids。他們將會在12月25及26日於最初的根據地大阪DOME舉行個唱，接着到了12月30日便一連三天於東京DOME展開邁向二千年的Concert，規模真是驚人。據了解，這個舞台總製作費高達30億日圓的個唱，在台的後方將會設置以「2000年旅行」為主題的2台太空梭，好讓阿剛和光一二人乘搭一飛衝天，概念相當創新，可惜香港Fans很難才有機會親眼目睹它了。

◆各位有沒有想過即使是電池也會賣斷市？原來只要當今天后宇多田光一展魅力，就會有這種怪事發生。光妹替SONY拍攝今輯「RED HOT」系列廣告已是人所共知的事，而關連商品則有火紅色的可錄音MD碟和鹼性電池，由於該廣告的吸引力極大，令到店舖向生產商所下的訂單比平時超出2倍，導致嚴重供不應求，電池方面已知肯定無法達到訂單的數量，至於MD則令工場進入全面投產狀態。整體來說，SONT本年尾至明年初的電池及MD碟總營業額，比起前年同期超出約30%，原因除了Hikki的宣傳功效外，最重要的就莫過於隨商品附送之宇多田光收集咭和原創精品抽獎券，似乎大家對Hikki都算得上情有獨鍾。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (18-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	雨之Melody／to Heart	KinKi Kids	470140
2	↗	LOVE MACHINE	MORNING娘	81340
3	↙	OUR DAYS	鈴木亞美	71410
4	↗	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	56820
5	↗	Apollo	Porno Graffiti	41230

Album (18-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	CRUISE RECORD 1995-2000	globe	183820
2	↗	BEST OF	Eric Clapton	115160
3	↙	MAXIMUM COLLECTION	MAX	109790
4	→	ZARD BEST~Request Memorial~	ZARD	51230
5	→	GOLDEN BEST	井上陽水	45160

Single (25-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	雨之Melody／to Heart	KinKi Kids	103520
2	→	LOVE MACHINE	MORNING娘	91850
3	新	SANDY	SADS	85730
4	→	Garden	Sugar Soul feat. Kenji	73070
5	新	洋溢出你的傷痛	ZARD	68120

Album (25-10-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	柚子園	柚子	506370
2	新	thermo plastic	hitomi	152380
3	↙	CRUISE RECORD 1995-2000	globe	144760
4	↙	BEST OF	Eric Clapton	86530
5	↙	MAXIMUM COLLECTION	MAX	75040


聲優志望者：山寺良牙
特別鳴謝：小璘

Voice File Vol.13

田村ゆかり（Tamura Yukari）

出生日期：1976年2月27日（比本人還年少）
星座：雙魚座
血型：A型
出身地：福岡縣
興趣／特技：發呆、做零食、日本損害保險資格、全商簿記檢定2級、全商商業經濟檢定3級、全商情報處理檢定2級
所屬藝能製作公司：ART VISION
代表作：《ときめきメモリアル2》伊集院メイ、《True Love Story 2～真愛物語2～》君子、《マール王國ノ人形姫2》ミャオ、《英雄志願～Gal Act Heroism～》ネネ、《どきどきシャッターチャンス☆パズルを組み立てて▽》Satou Ryoko、《アナザー•メモリーズ》シャーロット•マクウェイン、《エーベルージュ スペシャル～戀と魔法の學園生活～》ユーロス、《東京魔人學園劍風帖》遠野杏子、《プリンセスメーカー ポケット大作戰》ウズ、《炎の料理人クッキングファイター好》クミン、《クリスタルクラス》フロゥル•カール、《ふたり暮らし》さいとう ひかる、《名探偵コナン》青島美菜、《センチメンタルジャーニー》ミカ、《TRIGUN》ヘレン、《バトルアスリーテス大運動會》バネッサ／衛星大學生／幼アイラ、《新•天地無用！》吉永
簡説：趁著名戀愛育成遊戲《心跳回憶2》和《True Love Story Fan Disc～真愛物語迷家碟～》（相信只有日本才出名）即將推出時，介紹一下同時也有在這兩個遊戲中出場的日本女聲優——田村ゆかり。相信一看到她的樣貌，便聯想到她是配比較成熟穩重的角色，而事實則不然，鑑於她的聲質和聲線是屬於比較尖且有趣的類別，所以配小女孩及年紀較少的角色居多，在《True Love Story 2～真愛物語2～》配君子一角更是十分傳神，當然亦深得民心（似乎有些誇張）；她除了主力於遊戲和電視動畫的工作外，亦有參與其他工作，例如：電台節目、電視廣告……等，此外她亦喜歡貓，單是在她家中便已養了兩頭貓；而《心跳回憶2》亦即將於11月25日推出，到時她配性格很高傲的「伊集院メイ」（相信譯名會是：伊集院美）究竟會有怎樣的效果呢？真是十分期待。



Voice File Events & Information

是不是嚇死人的陣容呢？



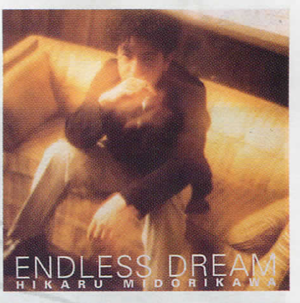
（相信這事很多聲優迷早已知）世紀盛事，2000年即將來到，同一時間日本著名老牌聲優Production——青二Production，亦步向30週年的盛事，有見及此，青二Production便舉行一個名為「Voice Festival to 2000」的節目，而在剛過去的10月2日和3日，便在中野Sun Plaza舉行這個節目，節目共分為兩個部份，第一部Voice Lover's Drama是會演出手塚治蟲的著名作品「火之鳥．鳳凰編」，演出陣容是當今最強的聲優，包括：增山江威子、久川綾、國府田マリ子、綠川光、草尾毅和其他青二塾的學生，陣容之浩大令人有點吃驚；第二部則是Voice Lover's Live，顧名思義便是一個小型演唱會，當然負責的亦是之前戲劇中出場的聲優們。



Voice File Book Data Release

ENDLESS DREAM／綠川光

發售商：MARINE ENTERTAINMENT
編號：MMCM-4006
發售日：99年8月21日
售價：2100日圓



在日本聲優界十分出名的綠川光，自從在95年推出了個人大碟《それは決して樂な道程ではないだろう》後，終於在最近推出他的新作《ENDLESS DREAM》了！這次他將會在CD封面以新形象示人，卷曲的髮型給FANS一個驚喜。雖然內裏只有兩隻歌曲，可是當中會有由FANS提供給綠川光説的MESSAGE，例如有鼓勵和安慰等説話，內容十分豐富。除此之外，隨碟還附送了一本由杉崎ゆきる所繪畫插畫的散文集，其中輯錄了綠川光於角川漫畫月刊中連載的散文，及從《飾らない心のまま》內一個短劇改編而成的漫畫。

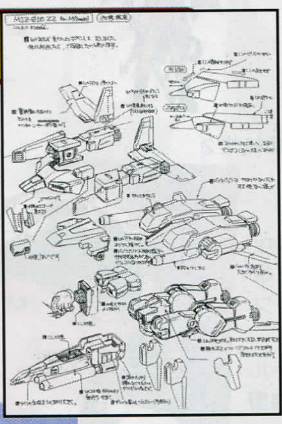


物料管理員：阜林三郎

Master Grade 最新情報

MGZZ 新情報

在10月初舉行了的「99 Plamodel Radicon Fair」中，不少高達模型迷期待的MGZZ，展出了其試作品。雖然只是展出了MS形態及A、B part，但單看試作品的完成度已經不俗，相信正式推出時的效果會更令人滿意。另外還有一些Katoki的設計手稿，當中提出了不少修改的地方，例如背包的支架，變形後A part的外形。此外Bandai為了改善腿部變形後的外形，在腳掌加入了新關節結構。不過其Twin beam rifle為遷就變形而改得十分巨大，這一點筆者仍是有些不滿。





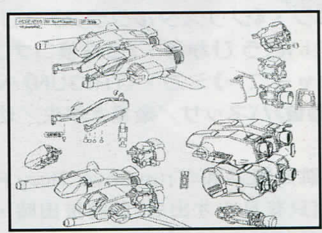


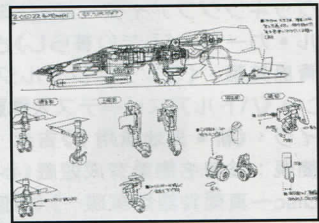
◆雖然感覺上比設定「大隻」，但卻少了之前1：100那份「肥仔」的味道。



◆分開了的G堡壘形態，背包及腿部那份重量感比之前任何一個ZZ模型都要強烈。

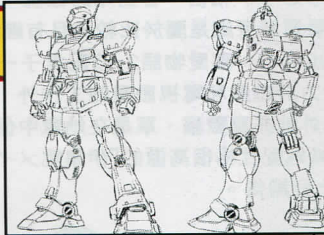
MSZ-010 ZZ Gundam
預定12月推出
價格：4000日圓

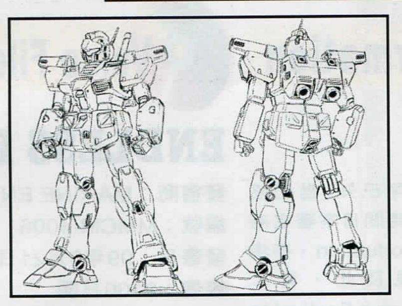


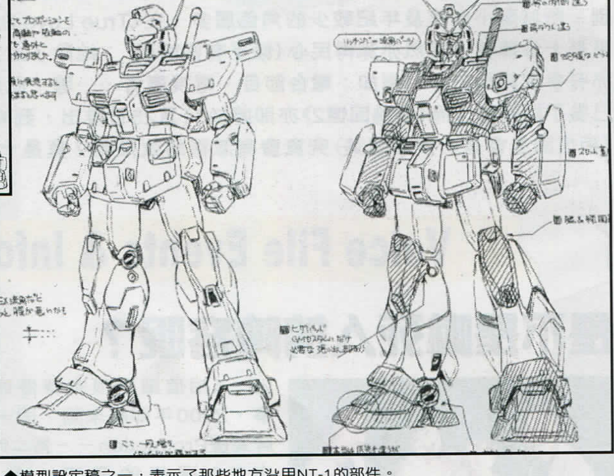


吉姆兄弟登場！

嚴格來説是NT-1的兄弟（笑），因為這兩台MG版吉姆在設計上有不少是源自NT-1的。RGM-79N「吉姆改」及RGM-79Q「吉姆quell」，都是在《高達0083》中出現的聯邦軍量產型MS，吉姆改可能大家比較熟悉，但是吉姆Q呢？告訴大家，是在最後一話時出現了一cut（3秒！）。所以不知道筆者也不見怪。模型方面，兩機同樣有50%左右的部分是新部件，不像加大魔那樣騙財（笑）。而吉姆Q因為是泰坦斯的MS，所以用上了其藍黑的主色，有別於吉姆改的淡綠色。







◆模型設定稿之一，表示了那些地方沿用NT-1的部件。





RGM-79N GM Custom
預定12月推出
價格：3000日圓





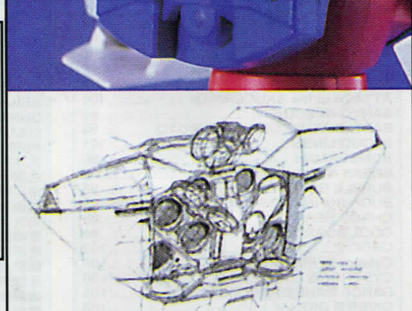
RGM-79Q GM Quell
預定12月推出
價格：3000日圓



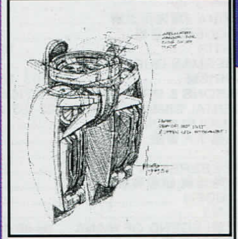
鬍鬚伯伯卷起了旋風（笑）

在設計上十個高達迷九個話差（第十個正是筆者：無意見）的「白鬍子」∀高達，其超合金已接近完成的階段。基本上稱之為究極的∀高達也不為過，因為這個Full Action Doll的製作，完全是根據設計者，Sid Mead先生的∀原稿為藍本，將其設計概念完全表現出來。而且在模型版無法表現的一些地方，在這裡也能重視出來。然而最注目的還是這個FAD所有金屬部分，是由鈦合金製成，重量比一般的超合金或FAD要輕，更能減低那一份笨重的感覺。

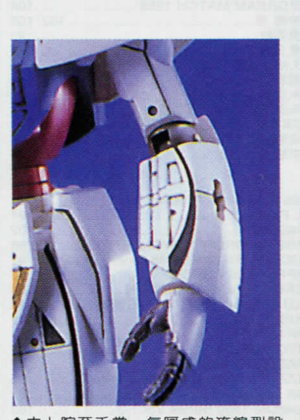




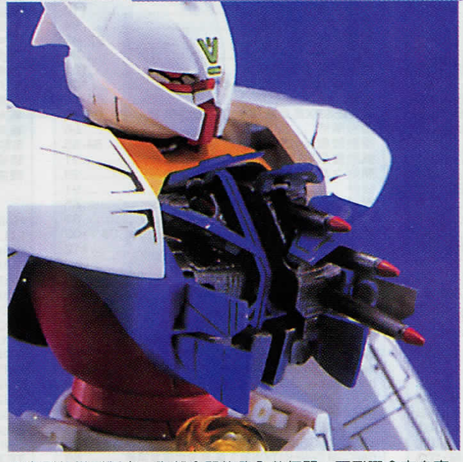
◆背部的結構根據Sid Mead的設計全完重視，另外模型沒有的開關機構也表現了出來。



◆可說是∀特徵的大腿部分，在新型物料及注模技術下，如設定的外貌般精密正確地重視。



◆由上腕至手掌一氣呵成的流線型設計，在日本的機械人設計中是甚為罕見的。



◆有別於模型版本，胸部倉門能夠全數打開，而飛彈倉本身亦可根據設定般拆出來。

New Material Model ∀ Gundam
預定11月下旬發售
價格：7800日圓（預定）

Bemani Pocket 2《心跳回憶》

還記得在110期為大家介紹的Bemani Pocket 2《心跳回憶》嗎？在編寫本文之日，剛從Konami那裡得到了一台實機。雖然不少朋友可能從某些途徑，買到這部機在之前TGS先行發售的版本，不過據筆者所知數量不多，所以還是為廣大未買的朋友們介紹一下。

外型與一般的Bemani Pocket 2一樣，白色機身及按鈕，碟盤上所印的傳說之樹由原來的天藍色改為碧綠色。而液晶底可以明顯地看見一個「殺人樹熊」的大頭！遊戲共有6首歌，分別是《Tokimeki》、《二人之時》、《心之起跑線～with you～》、《能夠相遇太好了》、《告訴我Mr.Sky》及《Fifunel的宇宙服》。其中《Tokimeki》、《二人之時》及《能夠相遇太好了》都有簡易版，所以實際有9首歌可以選擇。而跟之前的版本一樣，完成了Normal後會出現「Expert Mode」，是倒扣能源棒的形式進行遊戲。

價格：2980日圓（約$240）



CP樂園

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去30期遊戲索引
收錄期間：83～112期

遊戲名稱　　刊載期數

ACT
AKUJI ...93
APOCALYPSE STARRING布斯韋利士 ...89
ARKANOID R 2000 ...105
ARMORED CORE 2 ...110
ARMORED CORE MASTER OF ARENA ...87‧89‧94-96
ASSAULT ...88
ATTACK of the SAUCERMAN ...106
BANYO KAZOOIE ...83
BATTLE ATHLETICS大運動會GTO ...93
BLOOD LINES ...101
BOMBERMAN ...90
BREAK NECK ...92
BUBBLE GUN KID ...98
BUGS BUNNY LOST IN TIME ...105-108
CHAOS HEAT ...89
COOL BOARDERS 3 ...89
CROC 2 ...103
Cybernetic EMPIRE ...107
CYBERORG ...95‧98‧100
DANCE DANCE REVOLUTION ...101
DIVER'S DREAM ...106
DONKEY KONG 64 ...112
DRACULA惡魔城默示錄 ...95-96
DREAMS to reality ...98
DUKE NUKEM～TIME TO KILL ...88
DUNGEON & DRAGONS ...93
DYNAMITE刑事2 ...96‧101-102
FRAME GRIDE ...89‧93‧97‧103‧106
GALLOP RACER 3~ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY ...90
GEX 3 DEEP COVER GECKO ...97
GODZILLA GENERATIONS ...89
GTA ...83
GUNGAGE ...99‧103
HIT BACK ...99
Hugo ...102
KINGSLEY'S ADVENTURE ...112
KYORO君的PRINT CLUB大作戰 ...95
LAST LEGION UX ...103
LEGACY of KAIN-SOUL REAVER ...103
LEGEND ...92
LODE RUNNER 3-D ...104
LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS ...105
LOVE & DESTROY ...112
LOVE TRUCK ...105
LUCIFFER RING ...91
LUCKY LUKE ...88
MDK ...107
MEDIEVIL ...88-89
METAL GEAR SOLID ...82-85
METAL GEAR SOLID INTEGRAL ...100‧104
MAGICAL TRUCK ADVENTURE ...92
MICKEY'S WILD ADVENTURE ...98
ONE ...98
PACAPACA PASSION ...101
PAC-MAN WORLD ...112
PEPSIMAN ...96
Pocket Family～幸福家族計劃 ...106
POP'N TANKS! ...88‧107
POWER STONE ...91‧93‧95-96
Q版小時侯 ...90
RAT ATTACK! ...112
REMOTE CONTROL DANDY ...101
ROBBIT MON DIEU ...112
ROCKMAN ...107
ROCKMAN 2 ...106‧110
ROCKMAN 3 ...106‧110
ROCKMAN DASH 2 ...102‧106
SEPTENTRION ...96
SEPHON FILTER ...95-96
SHADOW MAN ...111
SILENT BOMBER ...97
SNOWBOW KIDS PLUS ...90
SONIC ADVENTURE ...87-88‧91-92
SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL ...109
SPIKE OUT ...86
SPRIGGAN~LUNAR VERSE ...98‧104‧106
SPYRO THE DRAGON ...98
STARTWINS ...112
STAR WARS EPISODE I 魅影計劃 ...108
STAR WARS ROGUE SQUADRON ...90
STREET BOARDERS ...87
SUPERMAN ...104
SYPHON FILTER ...97
TARZAN ...105
TOMBAI THE WORLD ADVENTURE ...104
TONDEMO CRISIS ...100
TUROK 2 ...91
TWIST METAL 3 ...89
UNDER COVER ...95
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM ...103‧108‧111
WONDER TREK ...86‧90
X-FIRE ...110
XENA WARRIOR PRINCESS ...112
ZIGZAG BALL ...90
ZOMBIE REVENGE ...107‧111
大虎T'AI FU ...90
大盜伍佑衛門~道中妖怪多羅羅 ...91
大盜伍佑衛門~綾繁一家的黑影 ...91
天誅 忍凱旋 ...88‧90‧95-96
古惑狼 3~噗!世界一周 ...86-88
生體兵器EXPENDABLE ...98‧104
任天堂ALL STAR大亂鬥 ...93-94
我的料理 ...106‧110
拉魯大的大冒險 ...100‧103
星之卡比64 ...112
衰仔樂園SOUTH PARK ...111
捉猴啊! ...97‧104-107
第五元素 ...85
惡魔城默示錄 ...88‧92‧94
盜基者3 ...87‧89-92
超SNOWBOW KIDS ...90
愛情過山車 ...98
新世紀EVANGELION ...87‧98‧104-105
塗鴉表演 ...103‧107
微星小超人MICROMAN ...97
裝甲機動隊L.A.P.D. ...108
裝甲騎兵VOTOMS LIGHTNING SLASH ...88‧97
戰門昆蟲記 ...93
機動戰士高達 馬沙之反擊 ...86‧90
蟲蟲特工隊 ...89
爆BOMBERMAN 2 ...95
羅剎之劍 ...95‧99-100
變色龍小子2 ...92

ARPG
ALUNDRA 2魔進化之謎 ...111
BAROQUE歪曲妄想 ...107
BRIGHTIS ...108‧112
BOMBERMAN QUEST ...91
DEWPRISM ...103‧106‧112
DUNGEONS & DRAGON COLLECTION ...96
ELEMENTAL GIMMICK GEAR ...102-103‧105-106
PURUMUI PURUMUI ...101
吉本困蟲子大冒險 ...111
武藏傳 ...84
烙印戰士BERSERK ...98‧108
特攝冒險活劇 超級英雄烈傳 ...110
悠久之EDEN ...98
雷弩機兵2 ...87
聖劍傳說LEGEND OF MANA ...98-99‧105-108
薩爾達傳說 外傳 ...112
薩爾達傳說 夢見島DX ...90
薩爾達傳說~時之洋笛 ...86-90
魔劍X ...93-94

AVG
6 inch MY DARING ...91
ANOTHER MIND ...88
ARK OF TIME ...101
ATHENA ...89‧97-98
ATLANTIS ...96
BIOHAZARD 2 ...102
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE ...102‧106‧108-112
BIOHAZARD code: Veronica ...98‧102
BLUE BREAKERS BURST往笑臉的明天 ...84
BLUE STINGER ...88‧96-99
CAPTAIN LOVE ...100
CARD CAPTOR櫻 ...89‧107
CARRIER ...90‧101
CINCADIA ...90‧93
CLICK MEDIC ...94
D之食卓2 ...95‧97‧108
DANCING BLADE任性桃天使 ...83
DANCING BLADE任性桃天使II~Tears of Eden ...94‧97‧111
DANCING BLADE任性桃天使 完全版 ...110
DEEP FREEZE ...88
DINO CRISIS ...96‧98‧102-105
DOLPHINS DREAM ...84
DOUBLE CAST ...85
E'TUDE PROLOGUE ...89
ECHO NIGHT #2 沉睡支配者 ...98‧107-109
EVE ZERO ...111
EXDOUS GUILTY ...85‧89
FIND LOVE 2~RHAPSODY~ ...89
FRIEND~青春之光 ...99
fun! fun! Pingu!~歡迎!往南極 ...101
GALERIANS ...98‧109
HARD EDGE ...86‧89
HYBRID HEAVEN ...94
IQ博士 ...97
JAIL BREAKER ...103
JAPAN ...89
JUGGERNAUT~戰慄之扉~ ...89
JULY ...88-89
LITTLE DREAM ...87
LUCIFERD ...83
LUNGU LUNGU桃麗絲的大冒險 ...103
L之季節 ...99‧107
MARIA 2~受胎告知之謎 ...90‧108
MIZZURNA FALLS ...91
MYSTIC ARK幻影劇場 ...99
NoEL 3 ...84‧86
O.D.T. ...90
ODD WORLD 2 ...90
OVER BLOOD 2 ...83
Parasite Eve II ...111
REAL麻將ADVENTURE~往海去 ...88
REFRAIN LOVE 2 ...95
REVIVE~蘇生 ...98‧108
ROOM MATE W ...93
RUGRUATES ...89
SHADOWGATE 64 ...103
SILENT HILL ...90‧94-96
SILENT MOBIUS ...86
SILVER事件 ...98‧112
SPRIGGAN~LUNAR VERSE ...95
STRAY SHEEP~POE與MERRY的大冒險 ...110
THE BOOK OF WATERMARKS ...106
THE X FILES ...111
TO HEART ...83‧98
UFO-A DAY IN THE LIFE ...98
VAGRANT STORY ...105
VAMPIRE HUNTER D ...112
VIRTUA CALL S ...87-88
WEB MYSTERY預見未來的貓 ...94‧97‧101
WISH TALE ...100
WITH YOU~顧你凝望我 ...92‧99‧108
七星鬥神 ...86
七閘秘館 戰慄的微笑 ...94‧104
久遠之絆 ...87
心跳回憶劇場系列3~啟程之詩 ...87‧94‧98-100
木蘭MULAN ...111
幻想女神 ...112
幻影月夜 ...101‧110-111
世界不思議發現!多洛伊亞 ...101
光輝季節 ...98
名偵探柯南 ...89
好奇心會把貓殺了?? ...89
吸血鬼傳說 ...96
你的感覺‧我的心 ...110
金田一少年之事件簿3 青龍傳說殺人事件 ...103‧107-108
往北去WHITE ILLUMINATION ...83‧86‧91‧94‧97‧101
東京惡星PLANETOKIO ...109
東京魔人學園朧綺譚~東京魔法學園劍風帖 外傳 ...100
初吻物語 ...89
勇者王GAOGAIGAR ...98-99
皇家雙妹嘜(逮捕令) ...91‧102
風之丘公園 ...83
相聚相愛 ...95
偵探神宮寺三郎Early Collection ...108
魔皇京 ...82-83
時空偵探DD 2 ...83
鬼武者 ...100‧102
莎木~What's Shenmue ...107
琉璃色之雪 ...90
通往夕闇探險隊 ...112
御神樂少女探偵團 ...84
雪割之花 ...87‧89
森巴結他 ...86
給一個會重整的未來 ...101
聖少女艦隊Virgin Fleet ...106
惡魔少年EIJI ...87‧95
新世紀GPX高智能方程式 新的挑戰者 ...87‧96-97
擁抱季節 ...85
機動戰艦NADESICO三年間之空白 ...84-85
機動警察PATLABOR THE GAME ...91
闇吹之夏~帝都物語再臨 ...99
貓侍 ...91
櫻通信 ...85
歡迎來到PIA CARROT 2 ...85
魔劍X ...98‧103
續 御神樂少女偵探團~完結篇 ...112

ETC
2999年的GAME KIDS ...86
beatmania ...84-85
beatmania Append 3rd Mix ...87-89‧91
beatmania Append 4th Mix~the beat goes on ...110
beatmania Append Gotta Mix ...102
beatmania complete mix ...94
beatmania GB ...90
BUST A MOVE 2 ...93‧99
BUZZER BEATER前編／後編 ...102
CAPCOM GENERATION第一集 墜擊王之時代 ...83
CAPCOM GENERATION第二集 魔界與騎士 ...85
CAPCOM GENERATION第三集 歷史由這裏開始 ...86
CAPCOM GENERATION第五集 格鬥家們 ...89
CAPCOM GENERATION第四集 孤高之英雄 ...84‧88
CINEMA 英語會話系列VOL.01不要去天國，爸爸 ...93
DANCE DANCE DANCE ...89
DANCE DANCE REVOLUTION ...91‧94‧99-100
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX ...104‧109
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1 ...112
DODGEM ARENA ...93
drummania ...111
FALCOM CLASSIC 2 ...87
GOO! GOO! SOUNDY ...110
GREAT HEAT ...87
GUITAR FREAKS ...103‧107
HYPER BISHI BASHI CHAMP ...83
INTELLIVISION CLASSIC GAMES ...112
L.S.D ...87
MARIO PARTY ...91
MISSLAND 2 ...89
MONSTER FARM 2 ...95
NAMCO ANTHOLOGY 2 ...85
PACAPACA PASSION ...104
POCKET MUUMUU ...86-87‧94
POKEMON SNAP ...94‧98
POP'N MUSIC ...89‧94-95
POP'N MUSIC 2 ...106‧110
PRINT CLUB POCKET 3 ...90
Puffy的P.S. I Love You ...97
QUIZ角色OKENDON! 東映特攝英雄PART 1 ...106
SEGATA三四郎 真劍遊戲 ...87
SIMPLE 1500 SERIES Vol.11~Vol.14 ...108
SRPG創作室 ...84
SuperLire 1500 Series 11-14 ...111
UFO-A DAY IN THE LIFE ...105
UM JAMMER LAMMY ...92‧97
比卡超你好嗎? ...88‧90
比西霸希SPECIAL ...84
多倫與哥布 ...100‧102‧106
全超級機械人大戰電視大百科 ...87
我的暑假 ...106
往北去Photo Memories ...103
悠久幻想曲ENSEMBLE ...87‧90
莎木 ...89‧97
魚樂無窮2 ...105
森高千里東京狩獵行 ...87
跳跳吉蒂貓KITTY THE KOOL ...84
鈴音 ...86
榎本加奈子的BOKE診斷遊戲 ...98
遊戲王 ...92‧95
遊戲王DUEL MONSTERS II~闇界決鬥記 ...106‧109
養子問答更進一步MY ANGEL ...98
機動戰士高達基力之野望戰略指令書 ...87
櫻大戰 帝擊GRAPH ...91
驚天危機 ...104

FIG
ADVANCED V.G.2 ...83-85
ASUKA 120% Final Burning Fest. ...102
BLOODY ROAR 2 ...88‧92-93
CYBERORG ...89
DESTREGA ...85
EHRGEIZ ...86-87‧90-91
EX3 The Street Fighter ...110
FIGHTING CUP ...90
FIGHTING LAYER ...89‧90
HYBIRD HEAVEN ...91
JO JO奇妙冒險 ...83‧87‧90‧103‧108‧112
JO JO奇妙冒險 往未來的遺產 ...112
LORD OF FIST ...97‧109
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION ...86-87‧92
MARVEL VS CAPCOM ...92‧97-98
POWER STONE ...97
PSYCHIC FORCE 2 ...111-112
PSYCHIC FORCE 2012 ...95-96
RISING ZAN ...96‧98
SD飛龍之拳傳說 ...94
SNK VS CAPCOM ...112
SOUL CALIBUR ...99‧106-108
STAR GLADIATOR 2 ...106
STREET FIGHTER III W IMPACT ...111
STREET FIGHTER ZERO 3 ...88‧91‧108
STREET FIGHTER ZERO 3 最強流道場 ...102‧105
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION ...84‧88
VIRTUA FIGHTER 3tb ...88-89
WU-TANG ...109
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2 ...98‧101‧104
侍魂 ...90
侍魂 阿修羅斬魔傳 ...86
武戲 ...89
封神領域 ...87‧93
拳皇98 ...83-87‧97-98
拳皇99 ...107-111
拳皇DREAM MATCH 1999 ...104
鬥神傳 昴 ...102‧108
鬥龍傳說 ...93
御意見無用II ...87
超人迪加&超人戴拿 兩道新的光芒 ...80
超鋼戰記 ...84-85‧106
幕末浪漫~月華之劍士 ...90‧94-95
幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ...86‧88-96
劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃 SAMURAI SPIRITS新章 ...112
餓狼傳說WILD AMBITION ...92-94‧101‧104
幪面超人 ...83‧85

PUZ
Hello Kitty White Present ...91
I.Q. FINAL ...87‧91
KulaQuest ...102
MAGICAL DROP III+WONDERFUL! ...96
MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY ...97
MAPPY BABY STORY ...95
MONEY IDOL EXCHANGER ...88
PIKU PIKU仙太郎在PUZZLE食飯 ...95
PLUS PLAM ...112
POP'N POP ...87
PUYO PUYO 4 ...96
PUZZLE BOBBLE 64 ...97
PUZZLE MANIA+PUZZLE MANIA 2 ...95
ROX ...87
SuperLite 1500 Series Vol.1-3 ...102
Swing ...102
TETRIS 4D ...91
XI JUMBO ...112
花組對戰COLUMNS 2 ...108
倉庫番難問指南 ...98
彩虹閃燿 轉轉大作戰 ...83
蛋仔砌圖 ...101-102

RAC
360 ...109
ADVAN RACING ...89
AIR RACE CHAMPIONSHIP ...90‧96
BUGGY HEAT ...96‧104-105
C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP ...93
CARMAGEDDON ...112
Championship Motocross ...110
CHORO Q 64 2 ...112
CITY TOUR GRANPIX~全日本GT選手權~ ...88
COLIN McRAE RALLY ...95
CRAZY TAXI ...111
DEAD IN THE WATER ...97
DEMOLITION RACER ...112
DRIVER ...105‧106
FORMULA NIPPON '99~變成RACING DRIVER! ...110
GRAN TURISMO 2 ...95‧102‧109
Karts Formula Special Edition ...95
KOTOBUKI GRANDPRIX ...99
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 ...88‧96‧111
MOTOR MASH ...105
MTB DIRT CROSS ...87
NEED FOR SPEED HIGH SKATES ...97
OPTION TUNING CAR BATTLE 2 ...90‧95
PENPEN TRIICELON ...88-89
PLANE CRAZY ...103
R4 RIDGE RACER TYPE 4 ...84‧86‧89-90
RACE ON ...86
RACING JAM CHAPTER 2 ...84
RALLY CROSS 2 ...88
RALLY DE AFRICA ...85
RAND NEW島大冒險 ...86
REDLINE RACER ...93‧100
RIDGE RACER V ...111
ROLLCAGE ...96
RUNABOUT-2 ...109
RUNNING WIND ...88

SEGA RALLY 2 ..... 88、93-94
SLED STORM 108
SPEED FREAKS 104
SPEED MANIAC 87
STAR WARS EPISODE 1 RACER 102
STREET SCOOTERS 107
SUPER SPEED RACING ..... 93、97
TANK RACERS 95
TEST DRIVE 5 87
TEST DRIVE OFFROAD 2 88
TOCA 2 90
TONNI RALLY 92
TOP GEAR OVERDRIVE 97
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION 106
VIRTUAL 競艇'99 98
WRECKIN CREW 88
峠MAX 2 84
山路賽車MAX G 107
古惑狼賽車 102
室內搖控車大賽 112
首都高BATTLE ..... 96、100、104
陸行鳥賽車 ..... 93、97
激走TOMA RUNNER ..... 103、106
頭文字D ..... 87、92

RPG

ANGELIQUE天空的鎮魂歌 92
ARC THE LAD III ..... 97、112
BLADE MAKER 105
BLAZE & BLADE BUSTERS 85
BRADYSH~古林福特的住人們 106
BREATH OF FIRE IV不變的人 111
CHRONO CROSS 106
CHRONO TRIGGER 111
CLIMAX LANDERS ..... 87、101、110-111
DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS 88
DRAGON QUEST MONSTER ..... 85-86、89
DRAGON QUEST VII伊甸的戰士們 ..... 98、107、112
DRAGON VALOR 85
ELEMENTAL GIMMICK GEAR ..... 84、94
ETERNAL ARCADIA 109
ETERNAL RING 111
EVERGRACE 112
FAVORITE DEAR 94
FINAL FANTASY VI ..... 93、97
FINAL FANTASY VIII ..... 83-84、86-87、89-100
GRANDIA 103
GRANDIA 2 86
GROWLANSER ..... 106、112
KNIGHT & BABY 85
KOUDELKA ..... 100、112
LAST BIBLE I & II 94
LEGAIA傳説 86-88
Light Fantasy外傳 112
LORD OF MONSTER 100
LUNAR 2 ETERNAL BLUE ..... 83-85、102
LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE 103
LUNATIC DAWN III 90-91
LUNATIC DAWN ODYSSEY 112
MAGICIAL MEDICIAL 84
MEREMONOID ..... 86、108
MONSTER COMPLETE WORLD ..... 100、102
MONSTERSEED 88
MOTHER 3～豬王的最後 112
MYSTIC DRAGOON 104
PERSONA 2罪 ..... 94-95、98-99、104-106
PHANTASY STAR ONLINE 111
PLANET LAIKA 98
POCKET DUNGEON ..... 86、102
POCKET MONSTERS 102-105
POPOROGUE ..... 84、86、89-91
POYON'S DUNGEONROM 94
PURUMUI PURUMUI 111
Q版賽車WONDERFUL ..... 103、110
RACING LAGOON ..... 94、97-98、103-106
ROBOT BONKOTS 64～七海焦糖 112
SAGA FRONTIER 2 ..... 86、88、91、95、97-103、105
SHADOW MADNESS 103
SILENT MOBIUS幻影之墮天使 91
SLAYERS ROYAL 2 83-87
SLAYERS WONDERFUL 87-88
SOLVICE 85
SONATA ..... 86、96、98
SOUL HACKERS 99-103
STAR OCEAN~THE SECOND STORY 83
STARTLING ODYSSEY 1 BLUE EVOLUTION 106
SPECTRAL BLADE 112
SUNRISE英雄譚 ..... 100-102、104、110
SUPER HERO作戰 93
SUPER MARIO RPG 2 112
TALES OF ETERNIA 111
TALES OF PHANTASIA ..... 86、88、91-94
THE LEGEND OF DRAGOON 110-111
THE LEGEND OF HEROES I & II英雄傳説 80
THE LEGEND OF HEROES IV 83
THOUSAND ARMS ..... 86、90-95
VALKYRIE PROFILE 108
WELTORV ESTLEIA 90
WILD ARMS 2nd IGNITION ..... 102、108-112
WIZARDRY 86
WIZARDRY~DIMGUIL 98
Zill O'll 112
ZOOL魔獸使傳説 103
幻想水滸傳 84
幻想水滸傳 2 ..... 83、88、90-93、95
心跳小情人 84
火星物語 87-88
仙劍奇俠傳 96
玉繭物語 ..... 86、90-93
河川垂釣 84
青蛙故事書 105
神機世界EVOLUTION ..... 87、92-95
神機世界EVOLUTION 2～遙遠的約定 107
勇者鬥惡龍 杜魯尼可大冒險2～不思議迷宮 ..... 102、110
倫敦精靈偵探團 ..... 100、102-103
迷宮商店街 初會傳説之劍 87
陸行鳥不思議迷宮 2 ..... 86、92
悠久的伊甸 100
海邊垂釣～朝向寶島去 102
超發明BOY格烈佛 101
黑瞳之諾雅~Cielgris Fantasm ..... 101、105
跨越我的屍體 ..... 96、100、104
瑪魯王國的公仔公主 91
瑪魯王國的公仔公主2 104
凝望騎士R大冒險篇 88-90
戰國TURB 93

SLG

A 列車Z 97
A列車Z 目標！橫跨大陸 101
AERO DANCING ..... 89、95-96
AFRAID GEAR 87
ARMY MAN 3D 97
ASTERIX 99
ASTRONOKA 83
AUBIRD FORCE AFTER 87-88
AZITO 2 86-87
BACKGUNER飛翔編 86
BALL DELAND 89
BOYS BE 2nd SEASON ..... 87、111-112
BRAVE KNIGHT 101
BURGER BURGER 2 106
CHOCOBO STALLION 111
CIVILIZATION II 91
CLASSIC ROAD優駿 2 98
CLICK MEDIC 88
COCKTAIL HARMONY 84
CYBER大戰略 出擊春風戰隊 ..... 86、94
DERBY STALLION 98
DERBY STALLION 99 111
DEVICEREIGN 87
DIGITAL GRIDER AIRMAN 110
DIGITAL MONSTER VER.S 85
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春記 85
DRAGON SEED 83
EBEROUGE 2 ..... 90、96
ELAN 98
ESPION-AGE-NTS ..... 103、111
FAVORITE DEAR 95-96
FRIENDS 83
G-1 JOCKEY ..... 94、97
GALERIAWS 86
GAME MAKER 86
GANG WAY MONSTER 86
GALLOP RACER 3 97
GLOBAL FORCE新·戰鬥國家 92
GLOBAL DOMINATION 99
GONGHO BRIGADE 86
GUGU TROPS 94
HEXAMOON GUARDIAN 98
J LEAGUE 創造職業球會 ..... 98、108、111-112
LEADING JOCKEY'99 98
LORD OF MONSTERS 103
MARIONETTE COMPANY ..... 102、108
MARIONETTE HANDLER 106
MEGA DREAM DESTRUCTION 84
MERCURIUS PRETTY 101
Milano的兼職Collection 105
MISTER PROSPECTOR 109
MONSTER BREED 101
MONSTER FARM 2 94
MONSTER MAKER 103
MONSTER SEED 86
MY GARDEN 110
MYSTIC MIND 83
N GQAUGE運轉氣氛遊戲"GATAN GOTON" 97
NAVIT 83
NECTARIS 93
NEO ATLAS 2 110
OASIS ROAD 96
PANZER FRONT 98
PARLOR STATION 84
PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64 107
PET PET PET 112
PIXY GARDEN 111
POCKETMON STADIUM 2 100-101
POPULOUS-the beginning 99
PUYO PUYO DA! -featuring ELLENA System 111
REAL ROBOT戰線 106
REFRAIN LOVE 2 94
REMOTE CONTROL DANDY 106
RESTAURANT DREAM 105
ROOMMATE～井上涼子 102
SD高達EMOTIONAL JAM 101-102
SD高達G GENERATION 83-84
SD高達 G GENERATION ZERO ..... 95、103、107-111
SEAMAN～禁斷之PETS ..... 101、107
SENTIMENTAL GRAFFITI~MY ONLY LOVE 95
SENTIMENTAL GRAFFITI 2 108
SIMULATION職業棒球'99 107
SPECTRAL FORCE I 86
STUNTCOPTER 103
SUPER PRODUCERS～目標是演藝界 ..... 101、108
Tactical Armor Custom GASARAKI 106
THE FAMILY RESTAURANT～史上最強的菜單～ 90-91
THEME AQUARIUM主題水族館 91-92
TOYS DREAM 89
TRUE LOVE STORY 2 ..... 87、93-95
TWINS STORY 104
Warzome 2100 102
WIZARD'S HARMONY R 89
WONDER BEAGLES DOKI BON大作戰 112
WORLD NEVERLAND 2 96
WORLD NERVERLAND PLUS ..... 101、106
WORLD TOUR CONDUCTOR~世界夢紀行 109
WWW.SOCCER 103
ZEUS CARNAGE HEART SECOND 88
八神浩樹的GAME TASTE心諸不寧的預感 102
三國誌II 86
三國誌VI ..... 86、95
三國誌VI加強版 112
大阪NANIWA摩天樓 99
小貓小狗WONDERFUL 2 95
心跳回憶2 109
心跳回憶POCKET ..... 93-94、96
木偶之夢 ..... 103、107
火魅子傳~戀解 ..... 86、97
太閣立志傳III 109
目標是AIRLINE PILOT 108
宇宙戰艦大和號～遙遠的依斯干都 ..... 87、94
有限會社地球防衛隊 100
成吉思汗～蒼狼與白鹿IV 95
成為駕駛員吧！ 85
艾莉工作室 ..... 86、91-92
多利菲斯魔法學園～初等部 98
光榮之君4 108
豆丁版銀河英雄傳説 103
汽車GO! 109
店de店主 99
吸血鬼傳説 91
快刀亂麻 雅 92-93
每天都是星期貓 83
牧場物語2 94
空母戰記 94
初戀情人節SPECIAL 88
非常喜歡電車 91
拉麵橋 112
信長之野望 將星錄加強版 ..... 95、98
信長之野望 烈風傳 110
奏（騷）樂都市OSAKA 97
夏色劍術小町 107
後夜祭 96-97
前進吧！海賊 90
指揮德國空軍 88
星之丘學園 學園祭 87-88
秋葉原電腦組Pata Pies! 106
海邊垂釣～朝向寶島去 108
基力之野望自護之系譜 97
悠久幻想曲3 Perpetual Blue 104
給一個會重聚的未來 109
創造TOMICA TOWN! 97
創造職業棒球會 ..... 97、108
童夢之野望2 89
傳情達意 85
新世代機械人戰記BRAVE SAGA 92
遊戲軟件製作室 94
電車GO! 2 ..... 86、97
電車GO! 2 高速編3000番台 109
電車GO! 64 ..... 100、107-108
電車GO! EX 85
電車GO! 名古屋鐵道篇 111
維新之嵐 幕末志士傳 92
蒸氣火車頭駕駛SIMULATION 91
圖版製造箱PANEKIT ..... 105、109
蒼狼與白鹿 元朝秘史 84
蒼鋼之騎兵 97
蒼魔燈 112
製造！GAME CENTRE 93
漂流記 107
銀河少女警察The 3rd Planet 104
銀河英雄傳説 87
歐巴利亞之少女 85-86
誕生21 84
鄭問之三國誌 86
凝望騎士 ..... 83、85、87
學校創作室2 90
學園戰隊 94
機動戰艦NADESICO THE MISSION ..... 103、108-110
貓貓關係 88
厲害傳説 102
織田信長傳 86
願望怪獸 101
護士物語 100
魔女大作戰 92
歡迎來到FAMILY RESTAURANT 88
戀愛候補生 85
戀愛講座REAL AGE 105

SOC

FIFA 99 88
FIFA WORLD CUP 98～FARNCE 98總集編～ 88
J LEAGUE TACTICAL SOCCER 93-94
LiberoGrande ..... 84、86、88-90
The F.A. Premier League STARS 110
THREE LIONS 90
VIVA FOOTBALL 99
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3 FINAL Ver. 88
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4 109-111
米高奧雲足球 88
實況J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2 ..... 105、107

SPT

1 on 1 ..... 84、89
3XTREME 101
64大相撲2 97
ACTUA HOCKEY 2 102
ACTUA ICE HOCKEY 91
BASS LANDING 93
BASS RISE 92
CONTENDER 94
COOL BOARDERS BURRRN! ..... 86、88、107-109
COOL BOARDERS DC 98
EXCITING BASS 2 112
FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX '99 111
GetBass 98
GIANT GRAM全日本職業摔角2 ..... 101、105
KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST 103
KING OF BOWLING 2 83
LAKE MASTERS PRO-日本縱斷黑鱒紀行 111
LET'S SMASH ..... 84、87
MARIO GOLF 64 ..... 101、104
NBA BASKETBALL 2000 112
NBA IN THE ZONE 102
NBA LIFE 99 89
NBA POWER DUNKERS 4 103
NCAA FINAL FOUR 99 93
PLAY STADIUM 4 不滅的大LEAGUE BALL 107
PROBOARDER 88
PSYBABEK 88
R-Rock'n Riders 98
RISH DOWN 101
SMASH COUNT 2 ..... 84、86、88
SNOW BOARD KIDS PLUS 93
SUPER BOWLING 100
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF 100
to the extreme RUSHDOWN 89
TRICKY SLIDERS 94
TRIPLE PLAY 99 89
VIRTUAL PROWRESTING 2 102
WCW MAYHEM 112
WCW/ NWO THUNDER 94
WF ATTITUDE 110
WORLD STADIUM 3 99
大家的哥爾夫球2 ..... 101、107
去吧！FLY FISHING 93
全日本職業摔角～王者之魂 99
糸井重里之釣鱸No.1決定版 112
釣道~溪流 湖編 94
超SNOBOKIDS 96
新日本職業摔角 鬥魂烈傳4 ..... 101、109
實況POWERFUL職業棒球 92
實況POWERFUL職業棒球6 101
實況POWERFUL職業棒球'99開幕版 ..... 103、106
實況美國棒球2 86
撞球re-mix Billard Multiple 98

SRPG

ALU GU LATE 98
BLACK / MATRIX 83-85
BLACK / MARTIX AD ..... 100、111-112
BRAVE SAGA 2 105
DEVICEREIGN 96
DIGIMON WORLD ..... 92、94
ECSAFORM 94
FARLAND SAGA時之道標 84-85
FRONT MISSION 3 ..... 98、102、106、108-112
GATE KEEPER 96
LANGRISSER MILLENNIUM ..... 104、108
LORD MONARCH~新佳亞王國記 91
OGRE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber ..... 90、101、105-108
REAL ROBOT戰線 108
SEVENTH CROSS 91
SHINING FORCE III SCENARIO 3冰壁之邪神宮 85-87
SPECTRAL FORCE可愛邪惡 109
VANDAL HEARTS II～天上之門 ..... 102-103、105-107
WACHENRODER 83
三一萬能俠大決戰 ..... 97、106、110
火炎之紋章 多拉基亞776 109
封神演義 84-86
重裝機兵VALKEN 2 ..... 100-101、107
陸行鳥不思議迷宮2 91
超級機械人大戰64 ..... 106、111
超級機械人大戰 α 109
超級機械人大戰COMPACT 100-102
超級機械人大戰Complete Box ..... 96、102-104
超級機械人大戰F 90
超級機械人大戰F完結編 99
新世代機械人戰記 BRAVE SAGA 91
裝甲騎兵VOTOMS 鋼鐵之軍勢 111
聖戰士登霸 106
聖靈機RAI BLADE 109
魔女大作戰 94

STG

70年代風ROBOT ANIME GEP-X 102
ACE COMBAT 3 Electrosphere ..... 88、90、93、95、102-104
AIRFORCE DELTA ..... 104、106-107
B-MOVIE 92
BIOHAZARD GUNSURVIVOR 111
COLONY WARS VENGEANGE 88
COTTON BOOMERANG 86
COTTON ORIGINAL 101
DEATH CRIMSON 2 101
DEEP FREEZE 93
DUKE NUKEM 95
FLIGHT SHOOTING 89
FORSAKEN 110
GEISTFORCE 87
GRADIUS IV復活 87
GUNBARL 91
INCOMING人類最終決戰 91
IS INTERNATIONAL SECTION 94
MACROSS VF-X2 ..... 97、102、109
OMEGA BOOST ..... 97、100
PANORAMA COTTON II 101
PERFECT DARK 112
QUAKE II 112
Q版戰車 96
R-TYPE⊿ ..... 84、88-89
RAY CRISIS 89
RETRO FORCE 96
SPACE INVADER 2000 90
STAR IXIOM ..... 90、93、110
STAR WAR ROGUE SQUADRON 91
STREAM HEART'S 83-84
STRIKERS 1945 II 87
The House of the Dead II ..... 94、97-98
TINY TANK: UP YOUR ARSENAL 91
七星鬥神GUYFERD小丑幫壞滅作戰 89
宇宙機動VANARK 112
衰仔樂園 92
紫炎龍 100
超時空要塞 可有記起愛 ..... 100、102
蒼鋼之騎兵 87
機動戰士高達 馬沙之反擊 83
機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地 ..... 95、101、108-109
爆裂無敵BANGAIOH 107

TAB

BACK GAMMON 93
CAESARA PALACE II 88
CULDCEPT EXPANSION ..... 101、104-106
DICE DE CHOCOBO 112
DIGITAL FIGURE依娜 87
DRAGON MONEY 101
DX社長遊戲 105
GRINT GRITTER 108
HIGH SCHOOL OF BLITZ 112
LITTLE LOVERS SHE SO GAME 110
MARIO PARTY 88
PALM TOWN 105
REVERSI森田之最強 101
SENTMENTAL JOURNEY 85
SIMPLE 1500 SERIES 101
STREET麻雀TRANS 麻神2 111
VIRUS-THE BATTLE FIELD 99
上海 真的武勇 86
日本島～命運由骰子決定!? 112
元祖家庭麻雀 103
打麻雀吧！ 101
吉本麻雀俱樂部 95
花與龍 83
城市大贏家 華麗之王 86
美少女夢工場 GO GO 公主 93
桃太郎電鐵V 110
哥斯拉TRADING BATTLE 90
問答人生遊戲~運與頭大富豪 111
祗園花2 金澤文子編 94
製造美少女雀士！ ..... 107、111
撞球BILLIARD MASTER 2 111
爆發！怒之鐵劍 88
邏輯麻雀 創龍三人打 101

福

真是不得了！筆者期待已久的《DQ 7》終於宣布會在99年12月29日推出，現在簡直有一種無法用筆墨來形容的喜悅感。雖然有不少人都覺得今集《DQ》的質素應該很難和以往的相題並論，單是人設也劣評如潮，但是其獨有魅力卻只有我輩玩家、陪伴着它成長的人才會感受到呢。無論如何，自己很想請一頭半個月大假來享受此作…

《遊戲誌》的編輯大哥大姐們：

您們好！我是大陸廈門的一個PS迷，在一次偶然看到第100期的貴刊後，馬上被"她"深深地吸引住了。製作精良、用料考究、不可多得(特別是在大陸)，但再也沒有看到"101忠狗"，以至朝思暮想、寢食難安。難道這第100期是我的空前絕後嗎？

從"德強記"我打聽不到太多的消息，電話中也說不明白，遍尋貴刊亦沒有關於郵購的條文，難道貴刊衹在香港發行，那小日子不是過得緊巴巴的嗎？假如貴刊已經有在大陸發行，那麻煩編輯大哥大姐們告訴我如何與發行商聯繫。假如沒有，我強烈要求貴刊發行到大陸，以解大陸機迷之渴。

請告訴我要怎麼辦，才能看到貴刊。我真的想死"她"了。

祝大家國慶節快樂！(悠長假期？)

欲火焚身的小弟 蘇銘

蘇銘：

真是多謝你對我們的讚賞，但不免有點誇大罷了，事實上我們還有很多需要改進的地方。至於內地發行的問題，由於目前這刻遊戲誌仍沒有正式在中國發行，故此可以說閣下所得到之書本是非常矜貴的，雖然如此你還是可透過我們的訂閱服務來郵購本刊，方法是先將你的個人資料連同希望訂購的期數一併寄過來，待我們計算過實際費用後便會要求你把該筆款項以支票形式寄回我們雜誌社，只要順利過帳就會開始將遊戲誌寄到府上去。

其實，我們的中國內地版現正籌備得如火如荼，你只要等多一會就可直接購買經過修訂(因為是用簡體字嘛)和價錢更為相宜的遊戲誌呢。

福田

TO福田君：

你好，小弟第一次來FAX，希望能在109期或200期登出。

本人在十日前以將《SD GUNDAM G-G ZERO》全50話打爆機，現在還有一些關於MS開發和設計的問題，希望福田君指點迷津。

1. GOD GUNDAM，W GUNDAM ZERO，DX GUNDAM，「聖誕老人」怎樣設計或開發？

2. 用哈囉和重高達MK III合出來的高達叫甚麼名字？

3. $200一張《SD GUNDAM G-G ZERO》原裝海報貴不貴？

4. 怎樣才可以入GP會？

LAST，祝GP銷量第一

忠實讀者LKW上

LKW：

1. 首先GOD GUNDAM、WING GUNDAM ZERO和DOUBLE X GUNDAM是沒有在今集出現過的，所以閣下可以慳番啖氣；至於你所指的「聖誕老人」到底是甚麼來的？恕筆者不太明白。

2. 那就是被稱為「骰子高達」的サイコロガンダム了，出處是紅白機磁碟版的《SD高達扭蛋戰記》，威力相當驚人哩。

3. 對我這個非高達／機械人／動畫迷來說絕對很貴，但我不知道它在你心目中的地位何等重要，可能你覺得$500也是超值的，價值觀是很看當時人之喜好的。

4. 我們以往、目前及短期內也不打算開辦任何會社組織。

福田

福田哥哥：

小弟是第一次寫信來的，請你盡量解答，謝謝！

1. PS的《Dance Dance Revolution》的秘技。

2. PS的《電車GO！2》有沒有秘技。

3. PS的《足球小將J》有沒有秘技。

4. PS的《龍珠GT》的秘技。

5. PS的《Gallop Racer 3》會不會爆機的。

6. KONAMI有甚麼好玩的GAME。

7. 現在才買PS算不算遲。

問了這麼多問題，請見諒。

祝銷量NO.1！

李浩維上

李浩維：

1. 《DDR》本身設定了多不勝數的秘技，就讓筆者在此一一告訴你吧！

隱藏歌曲出現條件

PARANOiA KCET	(1) 利用Link機能完成街機版的隱藏曲1次 (2) 完成HARD MODE 100次
PARANOiA MAX	(1) 利用Link機能完成街機版的隱藏曲1次 (2) 完成HARD MODE 500次
BOYS	(1) 利用Link機能將PS版Data放到街機版並通過1次 (2) 通過600首歌曲
MAKE A JAM！	完成NORMAL MODE 10次；利用此Data可在街機Link Ver玩到MAKE A JAM！街機版
I Believe in miracles	(1) 利用Link機能將PS版Data放到街機版並通過1次 (2) 通過700首歌曲

使用隱藏角色

在練習模式中，假如把游標指向「START」後按住←或→來按○作決定，在背景跳舞的角色就會產生變化(左和右各有不同)。另外，在選擇ARRANGE MODE或ARCADE MODE時，只要按住←或→來決定，就可選用和平時不同的隱藏人物，而根據模式及按鈕的變化合共有8位隱藏角色，像按住←來選ARRANGE MODE則會是太空人(1P)和玉子小姐(2P)。

隱藏模式大公開

不論是ARCADE MODE或ARRANGE MODE，只要在難易度選擇畫面中按↑，就會出現各種特別模式的SECRET選擇畫面，這時只需輸入下表裏的指令，就會得到MIRROR或ANOTHER等合共9種特別模式。留意，這些模式是會有合併效果的，像輸入了MIRROR和ANOTHER則會有MIRROR、ANOTHER和MIRROR ANOTHER 3種模式出現。

特別模式	指令
MIRROR	←→←→←→←→
DOUBLE	↑↑↓↓←→←→
ANOTHER	↑↑↓↓↑↑↓↓
MANIAC	←←→→←←→→

VERSUS MODE

首先以1人開始遊戲，然後在難易度選擇畫面另一人按住↓來亂入，就會變成VERSUS MODE。

歌曲變易起來

在選擇難易度時，若把游標指向EASY再按住←來作決定，保持按着不放就可在簡易難易度玩到較困難的歌曲。

2. 在《電車GO！2》內是設有一條較神秘之隱藏路線的，令它出現的方法是要在完全沒有續關及沒有在站內再次加速的情況下，進行秋田新幹線「特急編」的路線，只要成功在終點大曲站以0 m來停車(誤差可在1 m以內)，就能進入時速可達200 km/h的東北新幹線繼續遊戲。

3. 這些是PlayStation版《足球小將J》的各種秘技。

使用相同球隊對戰

先接上2P手掣啟動遊戲，然後在標題畫面順序輸入2P的↑、↓、△、×、←、→、□、○，就可使用相同的球隊進行對戰。

隱藏球隊

先接上2P手掣啟動遊戲，然後在標題畫面同時按下2P的R2、L2、□、△、○、×，這樣便可在對戰模式裏選用DREAM TEAM、STREET TEAM及JR YOUTH 7 TEAM這3支隱藏隊伍。

4. 你所指的是不是《龍珠FINAL BOUT》？以下是各個此遊戲的關連秘技。

使用隱藏角色

在標題畫面先順序按→、←、↓、↑、→、←、↓、↑，出現音效後再按△5次和×9次，如有相同的聲音便算成功，從這時起每個模式都可使用7名隱藏人物。

使用線框人

在對戰模式的「MAN對戰」或選項模式的「練習」中，只要在選擇角色時按着SELECT來按○作決定，便可令角色變成線框人；在決定對手角色時若按住SELECT來按○也會變成線框人。

選擇2P顏色

在對戰模式中的「MAN對戰」或選項模式的「練習」中，只要在選擇角色時按着SELECT來按△作決定，

1P那邊便可使用2P顏色的角色，但是在使用相同角色進行對戰或練習時此秘技則無法使用。

音效測試

在標題畫面中，只要按住L1＋L2＋R1＋R2來按START，便可進入音效測試模式。

5.據知此作是永無止境沒有爆機的，不過玩者的馬匹又到底能否取得所有特別稱號呢？

6.你是指以往還是未來呢？將來的必定有《drummania》、《ELDER GATE》和《心跳回憶2》，至於已出的則有《惡魔城X~月下之夜想曲》、《實況POWERFUL職棒》系列、《實況WINNING ELEVEN》系列、《幻想水滸傳》兩集等。

7.雖然真的有點遲，不過即使PlayStation 2推出了也會有大量對應舊機的作品發售，所以估計直到明年年尾也不會有大問題。

福田

福田君：

我是第一次來信，希望你能助我解決PS《Persona 2》的難題…

1.怎樣得到淳專用的Personaクロノス？

2.最初五位主角的初期Persona的改版怎樣才能得到？

3.製作特殊Persona的Material Card除在寶箱發現外，還有甚麼地方拿到？

4.這遊戲有否裏關？

5.Persona在Rank 8後還有沒有機會發生異變？

祝銷量日升

惡魔召喚師白河秀上

惡魔召喚師白河秀：

1.在寶瓶宮神殿的頭目戰過後，淳的PERSONAヘルメス就會自動變異成為クロノス，或者可藉着引發變異能力取得之。

2.首先黛雪野是沒有改版PERSONA的，而主角的ヴォルカヌス·改、榮吉的ラダマンティス·改、舞耶的マイヤ·改與及莉莎的エロス·改則是在通過岩戶山的事件後可獲取，但需要在之前的事件選擇正確才可。先說榮吉，玩者需要在ZODIAC他被圍毆時選擇「再看一會兒」，莉莎的是在露天演唱會場回答榮吉「不幫助」，至於舞耶則是在空之科學館裏選擇「讓舞耶爬下去」。若全數達到以上3個條件，就會額外獲得主角的改版PERSONA。

3.有部份MATERIAL CARD是要靠將PERSONA歸還時取的。

4.《PERSONA 2》暫時找不到任何裏關。

5.這個當然有！因為每種異變都是設定了其發生等級的，像提升等級是1~6之間、學習魔法是等級6以上、變異能力是等級7以上等，而提升能力則沒有限制。

福田

哈哈福田大神一郎，你好不好嗎？我今次已經是第1284116101次來信，但可惜全部都寄失，希望今次能寄回給你，便刊登此信，「解決我的疑難啦！」

1.在超級任天堂版的《Front Mission》，PS版的《Front Mission 2》和《Front Mission 3》有甚麼隱藏武器、秘技及機械人呢？

2.現今共有多少隻Game像《VIGILANTE 8》形式進行的Game呢？

多謝回答

祝福田變成PlayStation

×○□△上

×○□△：

1.據我所知，《FM 1》並沒有隱藏武器和機械人，《FM 2》起碼有測試機械人、Raven和討厭機械人，《FM 3》就是超強的法春，至於秘技則是和網頁有關，很難在此一一闡述。

2.若說到純粹享受破壞快感的賽車遊戲，除了《VIGILANTE 8》外實在很難找到同樣出色的作品，不過類似的則也有不少，例如《CARMAGEDDON》和《DESTRUCTION DERBY》等。

福田

專為人解決疑難的福田君：

本人已是第三次寫信來(每次用不同筆名)，很感謝福田君每次也刊登我的信！真的非常非常多謝！(好假)

1.《BIOHAZARD CODE: Veronica》與以前《BIOHAZARD》系列的故事內容是否相同？

2.《BIOHAZARD CODE: Veronica》的中文名是甚麼？

3.《莎木》有多少章？(我聽人說有十五章，又有人說是十六章)

4.如果《莎木》隔大約二至三月出一章，那豈不是要兩、三年才能玩完整個系列？

5.DC有甚麼遊戲是用主觀視點來進行遊戲的？

6.GD-ROM與CD-BOM有甚麼分別？

7.有甚麼地方可買到較平的正版遊戲？大約多少錢？(新Game)

8.DC主機右上方下面可拆出來的東西有甚麼用途的？

9.《機戰α》會不會有多些模式？

10.在VCD裏那位人不知靚不靚聲就一定甜的鬼馬女姐姐是誰來的？！(請不要說要保持神秘感)

祝貴刊蒸蒸日上！

各位大佬健康快樂！(很刷鞋)

八字腳臭狐稀疏笑笑口侏儒追的者上

(很怪很長的筆名呢)

八字腳臭狐稀疏笑笑口侏儒追的者：

1.其實《BHCV》算得上是《BIOHAZARD》系列的外傳作品，不過故事則和《BH 2》有很大的關係，因為今次是有關CLAIRE在逃離受到喪屍侵襲的RACCOON CITY、隻身前往歐洲尋找胞兄CHRIS的事。

2.台灣譯名是《惡靈古堡 聖女密碼》，而本地較可接受的是《生化危機 密碼：維朗尼加》。

3.若果是針對鈴木裕手上的劇本來說，應該是合共16章，但遊戲當然不會有此數目啦！如果要將全套《莎木》以遊戲推出，估計大約要5集左右。

4.目前已知第一章的發售日是明春(估計三月左右)，第二章是明夏(大約七月)，照數計起碼可以玩到2001年末。

5.有《SEGA RALLY 2》、《SONIC ADVENTURE》、《首都高BATTLE》和《GET BASS》等，今個月尾還會有《魔劍X》。

6.簡單地說，一是容量，二是規格，三是資料分佈形式，四是製作成本。

7.像深水埗黃金商場的星×、旺角好景商場的訊×和灣仔的新×地等，都可買到一些較便宜的正版遊戲。

8.如何你手上的是日版機，這是一個可用來觀看網頁或下載新遊戲資料的MODEM；如果是行貨機則是普通的保護插，基本上沒有用途。

9.你所指的多些模式到底是甚麼意思？因為暫時並沒有收過有關它的任何新增特別模式。

10.不是我們要保持神秘感，而是她本身根本就是一名「神龍見首不見尾」的人…

福田

福田先生：

你好！本人有些問題，望福田先生指教！

1.為何我的SS《櫻大戰》和《櫻大戰2》在遊戲進行時沒有配音，但在播片時則有。

2.可否介紹一本日漢字典給我方便遊戲時使用。

3.在九龍區或香港區，有沒有和服店？

4.為何我的NGP《侍魂》不能使出10連斬？

5.請問先生對NGP《DIVE ALERT》有何評價？此遊戲值得買嗎？哪個版本較好？

謝謝解答，祝君安康

APPLE

APPLE：

1.沒理由的，是否你設定錯誤了？因為在遊戲進行途中有不少場面都是設有配音部份的。

2.我們通常都是使用《新現代日漢詞典》，深藍色封面的，相當好用但只限平假名。

3.很抱歉筆者並不知道，但你是不是想穿和服來玩Cosplay？如果是的話你可以寄信到編輯接待處去問小璘，她對Cosplay頗有心得的。

4.這也是沒有理由的…難道你的盒帶有問題？

5.我個人覺得《DIVE ALERT》的構思相當不俗，頗有創意之餘玩法亦不訥悶，但現在當然會推薦你買《SNK VS CAPCOM》的CARD GAME版本啦！

福田

福田君：

1.《SOUL HACKERS》二週目同一週目有乜分別？

2.GPM的百期紀念號，除送《FF 8》攻略外仲有乜特別？

3.《FF 8》Disk 4時，如何進入神之黃昏？

4.《BIOHAZARD 2》震掣版有無得玩豆腐同The Fourth Survivor。

5.為何G+在內地可以同HK同日有售，而GPM就往往要遲數日，而且到貨又少，經常唔夠賣，可否加以改善？

Seaman

Seaman：

1.若說遊戲流程則基本上沒有分別，但是卻增加了兩件超強的Gump軟件供玩者使用，它們的用途分別是可召喚所有等級的惡魔，與及進行Gump合體時惡魔忠誠度必定滿分，大幅度減低遊戲所需時間和令儲惡魔變得更為容易。

2.特別之處就是在於精美的金色封面了，成本甚高呢。

3.如果你之前有養過陸行鳥，就可先進入陸行鳥森林，然後騎牠跑回神之黃昏的停泊處。

4.雖然無法玩到你所提及的2個特別模式，可是卻增設了可自由選擇角色的EXTREME BATTLE MODE。

5.這和大陸的發行網有關，但閣下無需就此事擔心，事關我們的大陸版即將面世，從此國內同胞可用更優惠的價格來購買《遊戲誌》，故請你再稍等一會吧！

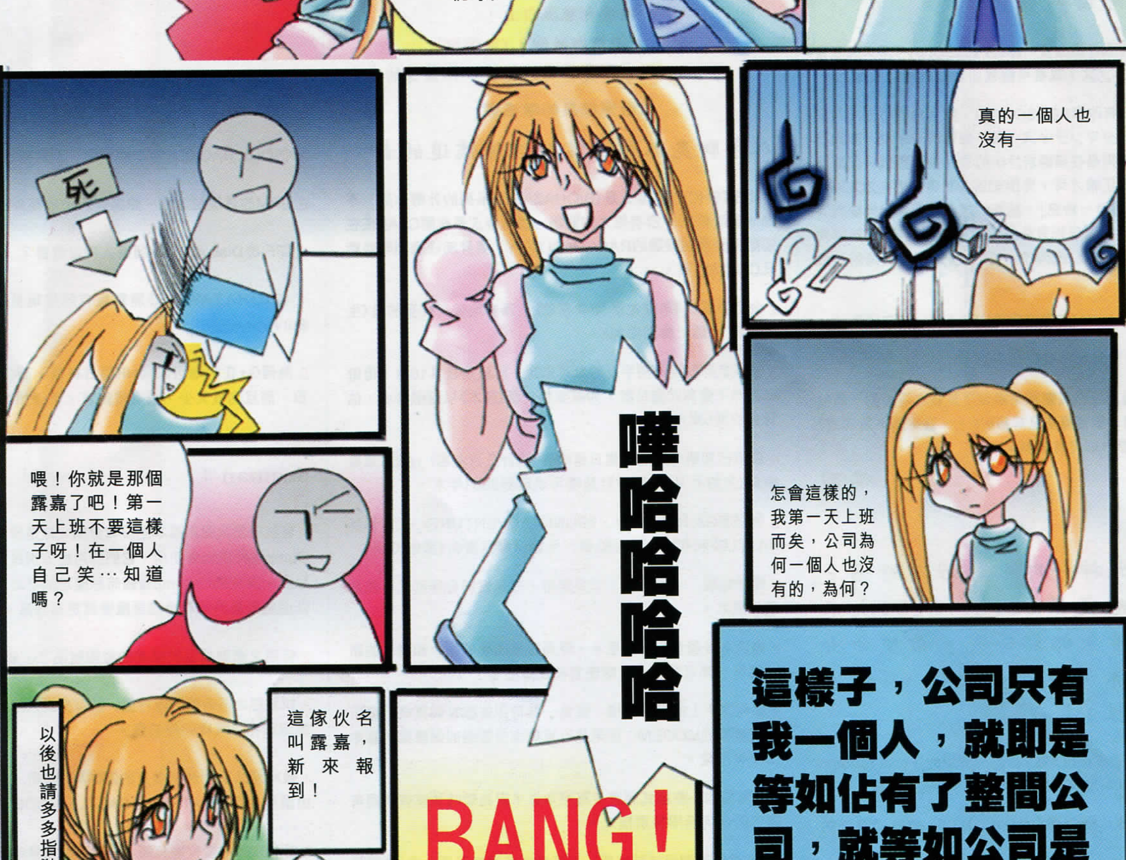
福田

GP露嘉的日常生活

ACTION NO.1：第一天上班

BY R. RYAN





主持人：赤目黑龍

究竟點樣嘅遊戲先至叫做好玩呢？



主持人先生：

本人乃是第一次來信，如有什麼錯處，請多多包涵！

我是一個《FF》迷，而在《FF》系列中，我最喜歡的故事就是《VII》和《VIII》了，因為這兩集的故事和以前相比之下要複雜得多；不單人物性格鮮明，令人更容易理解角色當時的心情。用3D造出來的人物也有很多細緻的動作，玩家即使不懂日語，但只要一看他們的動作便能猜到他們在「幹什麼」。雖然以往的系列也有很多有趣的動作，但相比之下，還是第《VIII》集的動作最自然。

不知大家有沒有留意到，在戰鬥中有很多細節地方都造得很好，如同伴們作出攻擊時順暢得多；我說的順暢是指：當一名同伴剛剛攻擊後，還沒「跳」回來，另一名同伴已開始作出攻擊了。敵人方面，就算是同一種敵人，牠們在郁動時的動作也會有先後次序上的不同，這點我最欣賞。

不過，今集的戰鬥系統明顯改變了，對很多玩家來說很難完全掌握(當然也包括我自己啊！)，尤其是魔法系統更不是個個都可以接受，基本上我本身很少用到魔法，通常都會以GF來代替，除非是有時間限制的情況下才會以魔法為主。相信不少玩家也是這樣吧！所以今集的魔法已明顯地變了用途，通常都是裝備在GF身上以加強角色的能力值而已。

今集的故事安排也讓人滿意，尤其是史哥魯篇和拿古勒篇這兩個看似無關的故事，竟道出了「過去」與「現在」的關連性，編劇的人真是功不可抹。整體性雖然不錯，但史哥魯各蘿莉雅(女主角)在感情發展上卻有點牽強附會。兩人由最初相識，直至蘿莉雅昏迷前都沒有什麼明顯跡象說過史哥魯對她有特別的感覺，勉強來說，由加魯巴汀亞、嘉汀撞向巴林，嘉汀一段中，蘿莉雅不小心掉到崖邊後，史哥魯才有一種「想救她」的意欲，但這是身為一個朋友也會做的事吧？或者，這對他來說已是很明顯的改變呢(因為他不喜歡與別人相處)！

直至當蘿莉雅昏迷後，史哥魯對她的感情似乎一下子爆發了，好像人是因為她快要死了，才突然發覺自己是「很愛她」。無論是他的思想，他的行為都和以往完全不同，原本冷靜的他竟可不顧一作地背着她獨自走到艾士達去，到底艾蘿安妮在哪裡呢！他根本完全還不能確定……

不過無論怎樣，這些都是我對這隻Game的感覺，至於結果怎樣，就要由各位玩家自體會了。

之後，我就講一個「熱門」的話題——應不應該買DC？我經常聽到有些人這樣問，他們問這個問題明顯地表現出對DC還沒有信心，其實DC的畫面質素已和街機一樣了，還要求甚麼呢！況且好像我這些只追求娛樂享受的機迷，只要有什麼質素普通的Game，我都一定會買(所以家中有很多種Game)。而之前，我也想買SATURN，因為那時剛出Bio Hazard，而當我儲夠錢時，很多「正」而高質素的game在PlayStation上推出，所以我乾脆買PS，而且還可玩到BH的一、二代。在將來，我一定會買PS2，因為機能的提升使Game的質素提高，而且還有很多精彩的Game在PS2推出呀！

忠實讀者毅寧上

毅寧：

哦？原來毅寧也是一個《FF》的技持者，黑龍本身也和你一樣呢！然而，黑龍絕不是那種「盲目」的支持者，因為黑龍覺得最近推出的《FF VII》和《FF VIII》其實不可算是系列之中最出色之作。

首先，玩RPG遊戲最重要的便是故事性，不過，若論故事性，《FF VII》和《FF VIII》卻是比較單薄的，而且有一點大家要注意的，那便是遊戲之中的系統，由於《FF VII》和《FF VIII》的戰鬥是採用了立體多邊形製作的，亦因為這個原因，所以出場的人物只有3人，遠不比之前在「超任」年代的4人或5人來得熱鬧，之前在超任的《FF》有一個非常好的地方，便是在戰鬥之時有4、5個人物可以使用，戰鬥的變化便大大提高，而且使用的魔法亦比較多和完備，這不是令遊戲更好玩的因素之一嗎？

另一點相信大家有一定的誤解，因為畫面質素高並不代表着遊戲本身會好玩，這真是一個非常大的誤解，事實上，黑龍並不是不喜歡《FF VII》和《FF VIII》這兩隻遊戲，只是以事論事而已。不過，非常抱歉，因為玩的遊戲太多，對於遊戲之中的詳細故事內容實在不是記得太清楚，。

講到買機，像我們這些工作者，一定會盡量買齊不同的機種，不過，對於一般玩遊戲機的朋友而言，要買齊不同款式的遊戲機實在是一件近乎是「妄想」的事情，以現時在市面上可以買到的機種而言，有PlayStation、Dreamcast、NINTENDO 64、SegaSaturn、GAMEBOY COLOR、WONDER SWAN、NEO GEO POCKET COLOR等，實在非常之多，而原裝遊戲又不是每集也精采，所以，以量取勝的PlayStation便最多人購買，遊戲出得多，就算10隻有一隻能夠成功也可能比其他機種很久也不能有一隻遊戲推出好得多。從另一個角度看，主機的成功，或多或少也和推出的遊戲月直接或間接的關係。

當然，有不少玩家買遊戲機也會看主機的工能，所以，Dreamcast以說是潛質非;常好的機種，雖然其機能不比PlayStation 2高，不過，相信生產商仍能以這種的質素來生產遊戲，反過來看，PlayStation 2主機的功能真是非常嚇人，然而，又有多少廠商能以此機能來製作DVD遊戲呢，如果只是以PlayStation 2的主機來玩PlayStation的遊戲，那樣便真是沒有意義了。其實黑龍有另一個非常可怕的想法，便是果早期的PlayStation 2沒有DVD遊戲的話，大可以用舊的PlayStation來玩PlayStation 2的「CD-ROM」遊戲，大家說嗎？

祝 機運享通！

赤目黑龍覆

投稿表格

姓名：________________

性別：________________

身份證號碼：________________(　　)

地址：________________

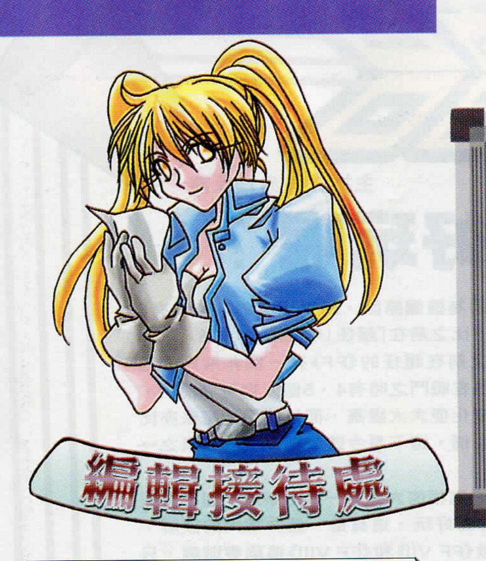
電話：________________

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』





露嘉留言板

HI！大家好嗎？小女子叫露嘉（RUKA）．第一次來GPM報導．請各位讀者多多指教！小女子與GP鈴奈一樣是學生來．為了賺取少少外快而前來當兼職．小女子同樣喜歡打機、食、玩、聽音樂……等等．差不多甚麼都喜歡（^_^;）．希望各位讀者以後多多支持小女子喲！

「很久沒來信…」

Dearest山寺良牙さん：

'Konachiwa?'好耐都冇寫信比你，but I hope you take a few time to see my letterください！

個隻《Konami Game Music1600 1999》我真係好想買，because「BM系列」D歌好好聽，我響Fine Square玩過，結果爆咗機，未試過咁powerful！

以下比阜林三郎さん：

乜《心跳2》唔再出現「藤崎」果12個女仔咩？But紐緒結奈同片桐彩子又幾好！咩話？仲有《DDR Figher Step》？正呀！But，《心跳BM》嘅Song係咪全部都係金月真美(「藤崎」)主唱呢？Because我係好likely川口雅代(「片桐」)嘅song架！

OK，寫住咁多，祝順順利利！

就來要考CE嘅人

Asahion Yuko敬上

Dear Asahino Yuko

若果真的想聽《Konami Game Music Now 1999》的話去買便行，不過若單單只是為了聽《Beatmania》的曲而買該碟的話，可能會令閣下失望；倒不如去買真正《Beatmania》系列的音樂碟還好，但該CD系列鑑於數量過多的關係，所以選擇購買時可要小心點。

from Ryouga

嚇一跳！竟然會收到信！還記得在《Game TOOOO》工作的時候，只收過兩封給本人的信(T_T)……不過既然是問關於《心跳》的事，作為「自稱唯一到過心跳文化祭的本地編輯」(實際也是)，本人當然會盡力解答啦！

事實上能否在《心跳2》中遇上《心跳》的人物，本人都仍未太清楚，始終《2》的故事在《心跳》之後，大家熟悉的人物都如《心跳》的結局一樣各散東西(T_T)。不過據知可以在打電話時輸入她們的電話號碼，會聽到她們的留言呢！況且讓大家再見到她們，若是客串形式的話，可能會覺得有點「欺騙觀眾」；但若是攻略對象的話，那麼那10個正式的人物又出來幹啥(笑)？

《DDR Finger Step》的確不錯，記得當日找神皇試機時，只見那Konami商標不停的閃，還把所有模式都完成了！本人的技術確是望塵莫及……至於《Bemani Pocket 2 心跳回憶》嘛，那6首歌都不是全部由金月 真美所唱的呢，也讓本人告訴你那6首歌是誰唱的吧！相信當中會有你希望的答案。《Tokimeki》和《二人之時》是金月 真美，《能夠相遇太好了》是虹野 沙希，《告訴我Mr.Sky》是藤崎 詩織，《Fifunel的宇宙服》是館林 見晴，而《心之起跑線～with you～》最初的版本沒記錯是虹野 沙希、館林見晴及古式 由加利的合唱，其後出現了All Star合唱及其他獨立的版本。

還有，本人是阜林啊，下次別寫錯人家的名字呢！

阜林三郎上

「第一次來信…」

To GPM所有編輯：

你地好，我第一次寫信黎，希望可以抽到我的信，以後請多多指教。

To小璘：

你好，我都係卒業M嘅fans，所以我會買由杉崎由綺琉畫的漫畫，因為實在太喜歡。我最中意的角色是高城和新井。

係呢，你知唔知卒業M有沒有什麼精品和畫集買呢？因為實在太想買啊。希望你能幫吓我，在此先Thank you你。

To：山寺良牙：

你好，我有D問題想請教你，我看過有幾期遊戲誌裡面嘅「Look！編輯Talking」，良牙兄有登D有關Twins Story嘅女孩子畫面，是不是Good Ending畫面呢？我都玩過，但沒有你登的畫面，如何才有呢？

還有請問你知唔知Macross嘅Fire Bomber的聲優呢？我好想知佢地真正嘅樣子，因為佢地唱D歌好好聽。(由其是男主角BASARA)希望你能幫到我。Thank you。

To MS：

你好，請問係109期動畫新聞組嘅倒凶十將傳沒有沒漫畫書呢？香港版or台灣版也沒所謂的。希望你能幫吓我啦Thank you。

祝GPM蒸蒸日上

From GiGi

Dear Gi Gi：

《卒業M》是有很多不同種類的精品，但在香港有售的則不是太多，你想買到的話，就要到旺角踫踫運氣了(笑)，至於畫集方面則暫時未有推出過。

小璘上

對不起！那些《Twin Story》的女孩子相片並非Good End畫面，而是「電腦版」所附屬的「Omake Disc」內所收錄的電腦用壁紙(Wall Paper)，所以若閣下所玩的是PlayStation版的話，對不起！那就欠奉了！至於《MACROSS 7》中出場的「Fire Bomber」的兩位主角的聲優如下：



林延年(Hayashi Nobutoshi)
所演角色：熱氣Basara
出生日期：6月10日
出身地：東京都
所屬製作公司：青二Production



櫻井智(Sakurai Tomo)
所演角色：米娜
出生日期：9月10日
出身地：千葉縣
所屬製作公司：L-Staff Promotion

from Ryouga

以筆者所知《倒凶十將傳》並沒有漫畫推出過，但是就好像有小說，你不妨到「×光」找找。

MS

「我的畫如何？」

Dear《GPM》的編輯們：

Hello！Long time no see！又係我Lenoa上次的信終於有回音了，可是在那一期是GP鈴奈小姐最後一期與大家見面嗎（嗚…）有點不捨得她呢。她說她要去讀書（是嗎？）However，我會祝福她要繼續努力，（請幫我轉告她，好嗎？）鈴奈小姐，お願い。

話說回來，我除了喜歡打機外，我也喜歡聽，音樂（尤其是English and Japanese songs），在報紙中的日本娛樂新聞中，看見Speed將在下午年解散（Asahino Yuko也是提及的）這消息令我很震驚，因為我很喜歡她們所唱的歌（尤其是精選Album《MOMENT》）不過我認為這樣做是對的，畢竟她們是小孩子，還要讀書啊！（不像那位「廣末」一般荒廢學業），或者有朝一日，報紙會登上她們的名字（嗎？）不知福田さん對這件事有甚麼看法？（請回答）

其實，Leona是位生活頗為沉悶的人，除了要做student應有的本份外，興趣是聽音樂（收音機），看書（當然有《GPM》）和去機舖（多是「V.Z」，夠大，夠平……）打機，說起打機，在我讀小學時，到位於美孚的「荔X」（現在已拆掉了）那裡有一間機舖，那時因為不是公眾假期，所以很少人，我便和一位親戚進去（當時未有法律管制的），當時還不懂得打機，於是便看著我親戚玩麻雀遊戲，而且是三級的，每次勝利時，那些畫面看得我面紅耳赤（雖然我也是女的）附近還有人圍著看呢（真討厭），自此之後，我印象認為機舖是個黑暗而恐怖的地方（傷害了我的弱小心靈）until我的朋友帶我去打機時，我便懷著驚慄的心情，再次來到這（恐怖）地方，不過當我去到時，就令我樂而忘返，因為法律的管制下，所有遊戲都要經過電檢處check過，遊戲方面，也不只是麻雀Game和格鬥Game，有音樂Game、Dancing Game、很多新奇的Game（賽車的、跑馬的、滑雪的、現在連救火都有），令我在心裡積聚多年的陰霾給消去了（真是可喜可賀）不知編輯們對此有沒有甚麼經驗。

最後（當然）隨信附上一幅畫，畫中人應該看得出來（吧？）早排看到一套《侍魂SAMURI SPIRITS 2~ASURAS斬魔傳》，那角色令我很深刻，於是我將他畫了下來，不知可不可以幫我轉送到《GP GALLERY》，當然很希望得獎（←貪心）拜托（∞個Thanks！！！！）

不知代替GP鈴奈的編輯是個的樣的人，我便希望他（她）是一位內外兼備（？）有幽默感，令人後開心的人（當然外表也很漂亮）（←期望很高）

PS那幅畫我帶到學校給同學看欣賞，他們都說畫得好，可是被阿Sir話意識不良…（哼，太過份了，這可是我以前幫人畫Poster的經驗）就此停筆，下次再見（まだね←沒寫錯嗎？）

祝《GPM》銷量節節上升

Leona

Dear Leona

最近在GPM的讀者群裏，突然冒出了多名SPEEED FANS，福田也有點吃驚，而對於她們的拆夥我有另一種見解。其實從多方面的消息看到，這次SPEED解散的主因並非事業發展不如意或成員想專注學業，而是島袋寬子為了愛郎的事決定退團，因聽聞事務所並不贊成他倆拍拖）。既然組合中的主力無心戀戰，上原多香子與ISSA的緋聞又鬧得熱哄哄，我覺得四人都有感「散BAND」會對自己比較好（可以騰空更多時間拍拖嘛），所以爽快地選擇拆夥之途。

就前途看來，寬子和多香子應該最無後顧之憂，事關她們Solo成績出眾，即使是以獨立身份闖入藝能界亦不會有大問題，新垣仁繪會到美國讀書進修舞藝，唯一剩下來的今井繪里子外貌又長得不俗，應有一番作為。不過，對FANS來說這次任性的決定實在是一個大損失，唯有遲點留意她們各人獨自的發展了。

福田

HI！你好嗎？小女子叫露嘉，請多多指教！首先請別覺得自己的生活這般沈悶啦！因為你除了是學生之外；有時會打機啦！看書啦！出街啦！聽音樂啦！這都是你生活的一部份，又怎會感到沈悶呢？說開又說；你通常看甚麼類型的書籍？GAME書、漫畫？小說？……（←多得數不盡），其實單是這樣不是有很多采多姿嗎？雖然小女子甚麼都會「玩個飽」，但是擁有特定的興趣是很正常的，不要這般說自己啊！應該像小女子般時常都是這麼開朗來對！

說到街舖打機呢…以前的確沒有現在般多元化，以前除了麻雀GAME外，就只得射擊、動作、賽車和格鬥，現在由於科技發達，玩家的要求又越來越高，從而推出不少體感遊戲在市面上出現，這可算是遊戲界的革新啊！

另外；小女子已將你所繪畫的畫交到《GP GALLERY》，你的畫功倒算不錯，至於意識不良…其實不想「壞東西」就不會有這感覺的。(^_^)

露嘉 上

「我是音樂FANS？」

To福田君：

你好嗎？我叫Fiona是GPM長期讀者，知道較早前已介紹過一些L'Arc-en-Ciel資料，而我極度喜歡他們，通常會購買"What's in?" "Shoxx" "GB"等雜誌來收集他們嘅近況（好可惜，內容全部估吓做吓）希望閣下能介紹一些中文版音樂雜誌，及有關L'An-en-Ciel的網頁資料。

希望賜覆！

Fiona

Dear Finoa

Hello！又再認識到喜歡L'Arc~en~Ciel的朋友，真是有點高興呢。就如你所說，絕大部份的日本音樂雜誌都會有Laruku的報道，當然要他們有新消息發放才可啦！除了WHAT'S IN、SHOXX和GB外，CD DATA、CD HITS、B-PASS、PATI PATI和ARENA 37℃等也是不俗的選擇。中文版雜誌方面當然就是你現在看着的遊戲誌啦（笑），至於其餘有介紹日本歌手組合的本地刊物則通常都是將焦點集中在偶像上，很少會報道二三線單位的音樂資訊，另外音樂殖民地的日本消息又不是很多，即使有都是一些偏門音樂，對你可能用途不大，我建議你還是學點日文去看日本書，與及留意我們遊戲誌和遊樂誌的報道（←廣告）。

另外，有關他們的網頁實在太多，你可在YAHOO JAPAN輸入「L'Arc~en~Ciel」來搜尋一些同人網頁，或者到其新設官方網頁http://www.larcom.ne觀看一些最新情報。

From福田

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他（她）們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更需要用原子筆填寫。

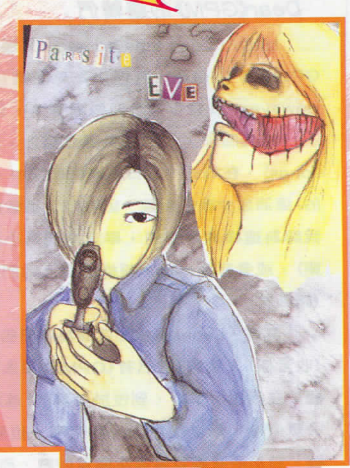
館主：里繪

最近的心情真的很複雜哩！因為一方面GP鈴奈離開了GPM，而另一方面新同事露嘉將會接任鈴奈，都不知是傷心還是開心好；不過還是希望鈴奈能努力讀書，露嘉也能努力為讀者們服務。露嘉，我們一起加油吧！

優異作品

李秀英

美朱和鬼宿也畫很仔細，特別是他們的衣服，畫得十分漂亮。另外畫面也很充實，不會令人覺得畫面空洞。不過秀英要注意人物要有光暗層次的啊！



阿風

很有萬聖節氣氛的喪屍哩！

特級佳作



YAN

運用電腦來上色的技巧不俗，人物的頭髮和衣服也塗得很美麗，而在設定畫面亦很有心思；但略嫌YAN有點懶了，因為背景只是利用合成風景畫，下次不如利用電腦造多些特別效果相信會更好。





GARFIELD

志志雄在仇視着什麼呢？



謎之女

很幸福的RINOA露出甜美的笑容。

彤彤

《EBEROUGE SPECIAL》+壽美麗＝？

優秀作品



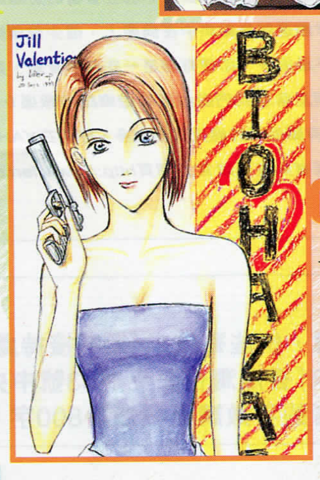
LEONA

LEONA畫的LEONA(自畫像？)好像很寂寞哩！整幅畫以藍綠色調為主能配合人物的表情，而上木顏色的技巧很好，特別是在頭髮的處理表現得十分出色。可是要留意她的手過幼。



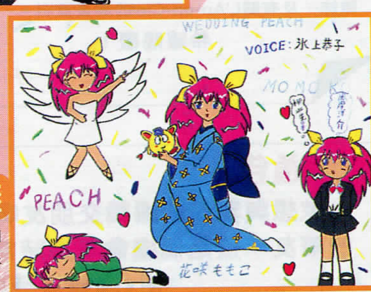
小志輝

係，CHEESE！



IDLER_P

打完喪屍後的下一個任務是……



郭仕傑

表情多多和形象百變的桃子很可愛。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



推銷員手記

我們都是這樣長大的（三）

講到機械人的動畫作品，便不能不提一下「超時空系列」的作品，不過，這次要談的不是大家熟悉的《超時空要塞》，而是在「超時空系列」之外的作品——《機甲創世記》。

不知大家對這套作品沒有印像呢？這套作品的出品年份是1986年，這套動畫作品的內容大致講述在在西曆2050年，地球被不知名的外星生物「魔種」侵略，雖然人類作出了最大的抵抗，可是依然徒勞無功，最後，一部份人類便逃亡到火星之上，而且他們亦建立了自己的軍事力量，企圖以武力奪回地球。30後，奪回地球作戰開始，不過，第1次的攻擊可說是一次完全的慘敗；在3年之後，。第2次作戰開始，這次的作戰依然是失敗，不過，當中第21機甲部隊的「巴斯德」在這次作戰中僥倖生還，而且在地球上認識了一些好的戰友；而另一方面，原來在地球上的「魔種」亦開始了新的演變……

這套作品的吸引之處是當中的機體，不論是主角們使用的變形戰機和電單車，又或者是敵方(魔種)，也是相當的吸引。先說說主角們的戰機，基本上只有兩種，分別是「天鷹號」和「山貓號」，「天鷹號」是地球奪回作戰之中的主力戰機，而「山貓號」便是「天鷹號」的輔助機，兩者均有着3段的變形能力，而且「天鷹號」和「山貓號」更可以合體，令「天鷹號」的續航力大大提升；至於電單車更是令黑龍完全瘋狂的機體，當日被譯為「萬變電單車」的變電單車設計非常有特色，當中以「耶魯」的部最受歡迎，因為他使用的不是一般的鎗砲，而是藏在腕部的劍，其次便是「富琪」的紅色狙擊/ 中距離支援用萬變電單車。敵人方面，魔種的造形在早期看來好像怪怪的，不過，看貫了又好像不錯，而且後期出現的進化品種，更加是相當可觀，相信有看過早陣子推出的VCD的讀者一定會和黑龍有同一的感覺吧！

如果大家對黑龍所發表的言論有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍



MS戰鬥記

說到大天使，絕不能不提的當然是大家熟識的大天使「Michael (米迦勒)」，很多時在動畫和遊戲中也會出現大天使Michael的角色，究竟在眾多文獻中所記載的大天使Michael是怎麼樣的角色呢？

大天使Michael與大天使Gabriel一樣是世界知名的「四大天使」；並屬於「火」。(註：在於猶太教和基督教的七大天使中，有四位是同名，因而得到很高的名譽，而且更被稱為「四大天使」。) 還擁有「似神之者」、「正義之天使」、「慈悲天使」等等之稱。Michael的職位為天使軍團中的最高指揮官，曾與率領天使軍團迎擊撒旦 (Satan)，其實撒旦是他的孖生兄弟，但在那場激戰中卻沒有半點兄弟感情存在，還勇敢地與撒旦單打獨鬥，他可是天使界中最勇敢的一人。不單止這樣、Michael曾將偷食禁果的阿當和夏娃放逐，由於他公正嚴明，毫不留情地依照神的指意將人類的先祖放逐到地上，這種公正的態度可謂天使中的天使，很適合被稱為「大天使長」。



此外大天使Michael擁有另一個重要的職責，那就是「最終的審判」。他在審判的當日，利用天秤衡量人類的靈魂，並裁決死者的靈魂到天國或地獄，不過這個職責最後交由大天使「Sariel (沙利勒)」負責。

其實無論是甚麼都好，「天使」這名字對現代人來說實在太過抽象，「天使究竟是怎樣的？」「天使真的存在？」等這般的問題，到現在仍未有人可以為大家解答，只能在聖經或神話中找尋得到他們踪影罷了！不過對筆者來說，他們的之所以被記載下來，一定有甚麼理由的，而且也有不少動漫畫和遊戲都有以他們為題材，所以便很有興趣看他們的故事，不知道你們會怎樣看呢？

參考文獻

Truth In Fantasy XVII天使/ 新約全書/ 舊約/ ……

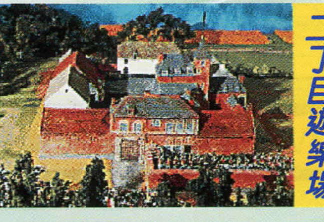
(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話



番外篇

我的私人時間——小說



二丁目遊樂場

漫畫、小說這兩種東西是在下多年來的精神食糧，今次先談談小說。

記得自己讀小學時已經有看小說的習慣。當時每星期會有一部流動圖書車來到附近的空地，自己則每次準時拿著三個借書証跑去看看有甚麼有趣的東西。那時最喜歡看的是一套冒險小說系列(名字已經忘了)，雖然間中也會有不明白的字，但勝在每本都不算太厚，可以有查字典看完全書的衝勁。

讀中學之後，開始沉迷日本的東西，大部份時間都花了來看漫畫及打機，當時因為玩了《信長之野望》這類和日本戰國時代有關的遊戲，對這段歷史發生了興趣，於是便買了一套「武田信玄」回家看，之後亦相繼看過不少講述有關不同大名(日本戰國時代君主的稱號)的小說，由於每套書都是以不同的角度來看同一個時代，因此對不少人物都有非常深刻的印象，此外，「三國演義」「孫子兵法」這些中國的戰國小說也是在下的至愛。

除了以現實的戰爭為題材的小說外，喜歡動畫片的在下，亦很「自然」地愛上了「銀英傳」這套田中芳樹的科幻大作，雖然說到底片中所用的題材很多時只是將一些史實以「科幻」加以包裝，但因為加入了複雜得恰到好處的人物關係，加上沒有歷史這個包袱，情節上的變化可以很大，結果一看就停不了下來，二三天便看完了。

當然，在下看過的小說並非只有這幾套，以上只是印象較為深刻的一些吧。總括而言，看小說對於後來在下開始以寫稿為業有很大的關係，亦因為看多了小說的關係，對RPG這類著重劇情的遊戲就更為重視，亦因此而開始了「小說式攻略」這東西吧。

(PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可E-mail至: jjwong@eastmail.com)

TEXT：J.J

老福吹水站



我的 J-Rock PART II

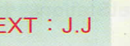
上期結尾時提到我第一隻買的L'Arc~en~Ciel作品，就是他們的第4張大碟《True》，記得當時是從音樂雜誌認識這個樂隊的，原因除了是《True》獲得不俗銷量外樂隊的名稱更是一看難忘。回到香港後，由於在日本買了太多唱碟的關係，故此經過了好久才正式第一次去聽《True》，頓時被其Pop Tune所吸引，尤其是《Caress of Venus》、《Round and Round》和《Lies and Truth》等令我印象深刻。大約半年後，他們的復活細碟《虹》在萬眾期待之勢下推出，單憑這首歌已令筆者永世難忘，深深打動了心靈之扉，直至現在仍是熱情未減。

在此補充一段小插曲吧，上期有讀者問到《浪客劍心》TV版尾歌《The Fourth Avenue Cafe》為何只是播了數集而矣，而且更沒有推出Single。其實如果有看過在下數期前的Laruku特輯便應該知道箇中情形，事緣當他們的《True》叫好叫座後，碟內歌曲《The Fourth~》就被選為《劍心》新一輯尾歌以加強他們的聲勢(因為凡是主唱過《劍心》OP或ED的單位都會藉此大紅起來，如Judy And Mary、川本真琴、T.M.R.和SIAM SHADE等)。正當一切準備就緒、唱碟即將送到店舖預備推出之際，就發生了前鼓手sakura藏毒被捕的不幸事件，這樣唱片公司中止了Laruku那時所有活動，即使封面印上了hyde肖像的雜誌也被全數收回，當然《The Fourth~》這隻Single Cut亦沒例外難逃被收回的命運…

因為這個緣故，Laruku在97年上半年可算是無功而還，幸好最終都沒有因此事而解散，真是不幸中的大幸。

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com和筆者交流心得。

TEXT：福田



Presented By：Yamadera Ryouga &子濃



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：這真的是貴價物品？

遊戲：超發明BOY CALIBAN　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

一隻以創造及製造道具為特色而進行的角色扮演遊戲，當中有些貴重道具是需要玩者做出來後，故事才能繼續，現在將該等道具的組合方法和材料刊出。

道具名	工程	所需材料
4WD	組立	さんりんしゃ、タイヤ、モーター
ホバー	混ぜる	せんぷき、モーター、さんりんしゃ
スーパーホバー	組立	ホバー、せんぷき、モーター
ライトソード	混ぜる	ショートソード、ガラス
ヘビーソード	叩く	ショートソード、ちょうごうきん
ヘビーソード	叩く	てつパイプ、ちょうごうきん
くない	組立	ナイフ×3
でんじボウ	叩く	じしゃく、アーム
でんじボウ	電氣	はり、ショートソード
でんじボウ	電氣	てつパイプ、ちょうごうきん
おうぎ	膨脹	とりのはね×3
レイピア	壓縮	はり、ショートソード
ソニックブレード	壓縮	ヘビーソード、スピーカー
サンダーブレード	電氣	ヘビーソード、ときどきエレキ
アイスブレード	冷卻	こおり、ヘビーソード
バンパイア	冷卻	らくらくすいすい、じしゃく、かたな
スピードソード	冷卻	とけい、かたな
デスレイピア	叩く	レイピア、ちょうごうきん
ハンマー	混ぜる	とんかち、てつのカタマリ
グレートアックス	叩く	とんかち、てつのカタマリ
ウチデノコヅチ	壓縮	コウフクノツボ、ハンマー
ウチデノコヅチ	混ぜる	コウフクノツボ、ハンマー
メガトンハンマー	壓縮	ちょうごうきん、ハンマー
メガトンハンマー	組立	ちょうごうきん、ハンマー
アーム	組立	てつパイプ×2
スイトリアーム	電氣	らくらくすいすい、アーム
アヤツキアーム	電氣	カトリセンコウ、アーム
ジャマー	組立	アーム、じしゃく
ドリルパンチ	混ぜる	せんぷうき、モーター、パンチ
ヒッサツパンチ	混ぜる	パンチ、よつばのクローバー
クロスカウンター	組立	ヒッサツパンチ×2
マシンガン	壓縮	てつパイプ、いし×2
ファイアビーム	混ぜる	スモールガン、ロウソク
レーサーニードル	電氣	はり、ビームホウ
スモールガン	組立	てつパイプ、かやく
ロケットランチャー	組立	デカショット、デカボム
ショウカジュウ	混ぜる	スモールガン、こおり、あやしいコマ
パラライズガン	混ぜる	スモールガン、あやしいコマ
ボウガン	組立	てつパイプ、バネ
ウィンドフォース	組立	ボウガン、モーター
ミラーシールド	冷卻	タワーシールド、かがみ
アイスシールド	叩く	こおり、ヘビーソード
アイスシールド	冷卻	こおり、ちょうごうきん
マグメットシールド	電氣	らくらくすいすい、じしゃく、ラージシールド
バンパイアシールド	壓縮	らくらくすいすい、じしゃく、ラージシールド
タワーシールド	叩く	ちょうごうきん×2、すいしょう
メチューサシールド	冷卻	すいしょう、ミラーシールド
タオタンシールド	冷卻	ファイアーシールド、ちょうごうきん
リカバーシールド	混ぜる	ラージシールド、すっきりなおる
ボム	壓縮	スプレー、かやく
デカボム	膨脹	ボム×2
グレートランチャー	壓縮	デカショット、デカボム
たくさんボム	壓縮	ボム×3
ハッパ	壓縮	かやく
かいものかご	組立	ワイヤー×3
ちょくだん	壓縮	あやしいコマ
フライング	組立	ふうせん、ボウガン
スパイターネット	混ぜる	セッチャクザイ、かいものかご
バルーン	組立	ふうせん、かやく
ライトニングボルト	電氣	パワーブースター
バリアブースター	組立	ケミカルシールド、バッテリー、てつのはこ
パワーブースター	電氣	モーター、バッテリー、てつのはこ
ラジカセ	組立	テーブレコーダー、アンテナ



彈艙2：完全變形？

遊戲：HYBRID HEAVEN　機種：Nintendo 64

提供者：《遊戲誌》情報組

這個也頗難玩的動作式冒險遊戲，遊戲主角竟然可以作大變身，説給你看來也不信，現在將方法刊出。先要用「ULTIMATE」難度完成遊戲，完成時會看到畫面會出現兩個指令，回到標題畫面時便會看到遊戲標題的右下角多了「EXTRA」的字樣，就在此處按L、R、L、R、START後再進入遊戲，主角便會變成大總統；同樣地標題畫面按L、R、L、R、Z，主角便會變成怪獸，雖然主角是改了樣貌，但故事上是毫無分別的，不過這樣玩下去也另有一番感覺。



彈艙3：有新嘢玩！

遊戲：V-RALLY EDITION 99　機種：Nintendo 64

提供者：《遊戲誌》情報組

隱藏模式

標題畫面按L＋R、C←、C→、L＋R、Z，在模式選擇畫面按下Z後再盡快按L。



彈艙4：不明人物出現

遊戲：JoJo奇妙之冒險　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

遊戲中有一位隱藏人物「超過恐怖的花京院」是可以讓玩者做用的，而令其出現的方法亦不複習，其中一方法就是：讓JoJo擁有1450以上的能力(Ability)便可；若果厭這方法有難度及煩的話，也可以將PocketStation的小遊戲完成(Clear)4次亦可，不過對於沒有PocketStation的玩家，就只能努力練功了！



彈艙5：也是很過酷的隱藏物件

遊戲：信長之野望 烈風傳　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個著名的歷史戰略遊戲，除了一般的正規故事外，亦有一個比較特別的「隱藏故事」，出現方法是在故事選擇畫面按←、→、↓、↑、○、×、□、△便會出現隱藏故事「Scenario 0——信長元服」，當然內容方面亦會出現一些隱藏故事。



彈艙6：亂按掣也叫秘技？

遊戲：續．御神樂少女探偵團～完結編～　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

有否發覺遊戲內需要使用很多不同的按掣，而當中有很多屬於「裝飾級」的按掣用法是在說明書上沒提及過的，而於是否對遊戲有用或是對玩者有幫助，那就見人見至了！

L1：情報表示視窗（主畫面上不斷有字出現的一條）文字表示速度調整
Select：人物／表情Graphic視窗變成Camera模式
R2：左上角遊戲Logo顯示開關掣
L3（使用Duel Shock時）：畫面大小改變

此外在改變大小時按R2的話，在畫面右下角同時會出現現時位置地圖；另外在畫面擴大縮小及分割時，可以按十字掣將視窗移動，那豈不是變成「Windows 98」、「OS 9」嗎？



彈艙7：不用再估估下了！

遊戲：創造美少女雀士　機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

有玩過遊戲的人便會知道，遊戲中會有一個類似「神經衰弱」的小遊戲，而事實上這個小遊戲除了到到假Suchipai戰前，所有所放置的咭的位置是固定和是有一定法則，現將其位置表示出來。（相同英文字代表相同的牌）

Round 1			
A	A	B	B
C	C	D	D
E	E	F	F
G	G	H	H

Round 2			
A	B	A	B
C	D	C	D
E	F	E	F
G	H	G	H

Round 3			
A	B	C	D
E	F	G	H
A	B	C	D
E	F	G	H

Round 4			
B	A	E	G
A	C	D	F
E	D	C	H
G	F	H	B



彈艙8：不用再估估下了！

遊戲：Boys Be……2nd Season　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組



由原作漫畫改編而成的遊戲，遊戲中原有不少小遊戲和特別編出現，但若遇不上或是選錯選擇的話，也有可能錯失了機會，不過不用擔心，現在將一些秘密技傳給各位，讓玩者們不用愁。先是在選擇模式畫面按□、△、↑、↓、R1、L2、R2、L1、START，那便可以在OMAKE CORNER中玩到所有在本編出場的小遊戲；另外在小遊戲說明書面將L1、L2、R1、R2全數按下再按←、→，可以另外玩到三個故事，分別是滑雪場的「滑雪板編」、Karaoke的「學會編」和「樂隊編」。

彈艙9：喜歡哪國任你揀

遊戲：Spectral Force～可愛邪惡～　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

相信有玩過系列的前作「2」便會知道，遊戲在最初開始時，有些國家是玩者不能選擇的，而到今作《Spectral Force～可愛邪惡～》也是一樣；不過現在有個很好的秘技，就是可以一開始遊戲便能選用所有國家，方法是於標題畫面表示「Push Start Button」時按下「○、×、×、△、○、×、×、△、Select」，成功的話便會聽到一下像貓叫（Nya～）的聲音，接下再次以新遊戲形式開始的話，便會發覺可以選用所有國家。



彈艙10：好像打完還有似的

遊戲：日本島～命運由骰子決定～　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個人物既有趣，難度又不高的遊戲，看上去好像很簡單，沒有甚麼秘密似的，但實際上也有其獨特的秘技，他們就是「隱藏版面」：方法是選擇玩故事模式時，將8個版圖也完成後，第9版圖便會出現，如此類推，最終會出現第12版圖，只要玩者能連第12版圖也戰勝的話，便真的成為「天下統一」了！另一個是「隱藏人物」：令他們出現的方法就是於Free Mode中取得8連勝便會出現「yusiaki」，相反取得而8連敗則出現「nanako」（似乎比8連勝還難）；另外玩者手上擁有「5件寶物」而完成遊戲（Free Mode中的一版）會出現「robo大夫〈改〉」，有「10個鳥居」的便會出現「papi星人」（怎麼連外星人也會出現於戰國時代？）。



彈艙11：很過酷的隱藏物件

遊戲：Magical Drop F 大冒險　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個緊張刺激的智力遊戲，內　隱藏了不少古怪要素，而且條件亦頗過份，在與「CPU對戰」時，選擇取得100000分便過關的規則，若玩者能達成的話便能出現「畫廊（atorie）」模式；在「千人斬（勝chi拔ki）」模式中選擇擊敗46人以上，達成的話便能出現「STUDIO（sutajio）」模式，以上兩個模式同樣能看到遊戲中出場人物的特別畫面。

11月10日，本是平平無奇無新事，
但作為電腦遊戲迷的你，可能從今年開始記得這日子，
因為一件震撼香港Game壇的大事，將這天賦與意義……



邁向全球一體化
歐洲大廠
Ubi Soft與Hyper PC Player
作出前所未有的構思

跨世紀的合作第一擊

Tonic Trouble + Hyper PC Player

Special CD Version

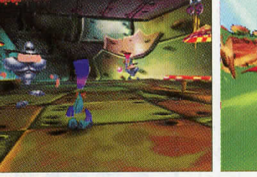
前無古人的嘗試，外國著名電腦遊戲廠商與香港電腦遊戲雜誌的首度合作，為香港電腦遊戲界創下另一高峰。

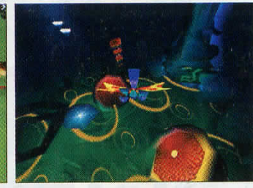
原裝 Tonic Trouble完整版 遊戲CD-ROM，連同詳細 公式說明書&攻略指引、第45期 Hyper PC Player（連CD-ROM）及 Net Players，一書三冊，全球同日發行

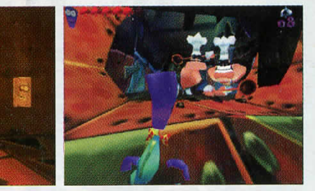
每套只售港幣59元　全港各大書報攤有售









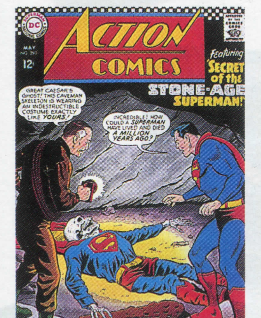

TEXT: IKI

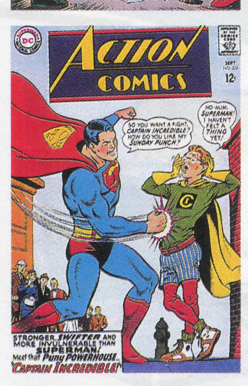
熱血英雄-SUPERMAN篇
HE'S THE GREATEST MAN IN THE UNIVERSE!

曾經聽人説過，每個人的心目中也有屬於自己的「英雄」，細心一想，也許此言非虛。始終每個人在小時候也有崇拜的英雄偶像罷！哪怕是Batman、蜘蛛俠、幪面超人、電腦奇俠、七星俠‧‧‧‧以致近期的Spawn、超人迪加、超人帝拿，甚至是勇者王‧‧‧‧總之，那班偶像英雄一直也陪伴我們成長。然而，若論及「英雄」，又怎少得了元組級英雄人物-SUPERMAN。

《SUPERMAN》這套漫畫，自60年代便一直連載至現在(超人角色第1次出現是在《ACTION COMICS》內)，經歷了幾代成長，故元組級「英雄」之名可謂當之無愧。然而，大家對他的了解又有多深？雖然Superman在香港並不算大紅大紫之作，但作為一套漫畫作品，竟能連載達30年之久，同時又能染指電視界、電影界甚至是遊戲界及Figure界，足見這作品有多大魅力。以下我們將揀選了一部份有關《超人》的網頁，希望大家喜歡。



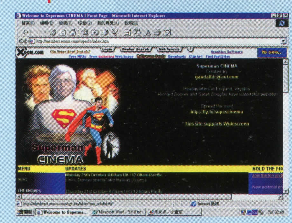






WELCOME TO SUPERMAN CINEMA

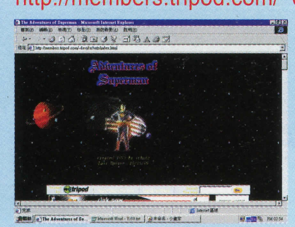
http://members.xoom.com/superdc/index.htm



這個網頁顧名思義是以介紹真人演譯超人的電影版為主，用家可藉此重溫一幕幕當年經典的動人場面。然而，網頁最令人安慰的地方是載有不少漫畫版原稿，漫畫版Fans絕對不能錯過。

ADVENTURES OF SUPERMAN

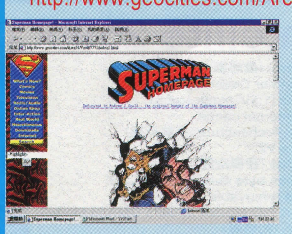
http://members.tripod.com/~davidschutz/index.html



觀乎這麼多網頁，似乎真的以這個最沒看頭，而在眾多選項中亦只有這個《SUPERHEROES TRAVIA》最為有趣，可惜本地用家就算答對問題答案也不能拿取獎品罷！

SUPERMAN's HOMEPAGE

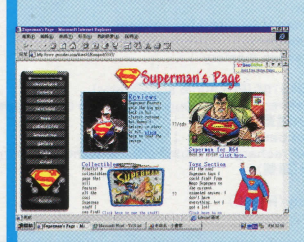
http://www.geocities.com/Area51/Vault/7771/index1.html



包羅萬有的網頁，甚至不比任何官方網頁差。內容異常充實，網羅了一切有關Superman的電視版、電影版、漫畫版、遊戲版以及最新Figure的情報，絕對是一個為Fans而設的網頁。

SUPERMAN's PAGE

http://www.geocities.com/Area51/Rampart/5557/

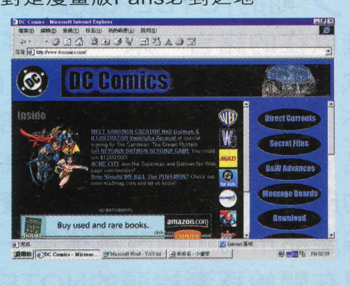


與「SUPERMAN's HOMEPAGE」同樣是包羅萬有的網頁，亦不比任何官方網頁差。內容非常充實，網羅了一切有關Superman的電視版、電影版、漫畫版、遊戲版以及最新Figure的情報，絕對是一個為Fans而設的網頁。

DC COMIC

http://www.dccomics.com/

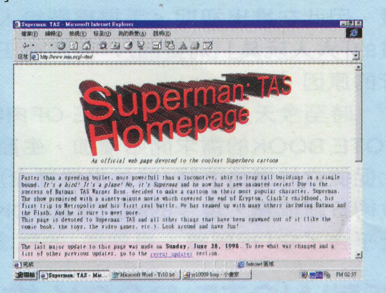
絕對是一個官方網頁，因為《SUPERMAN》這套漫畫本就連載於《DC COMIC》內，在這個網頁內大家可得知漫畫版的最新進度，絕對是漫畫版Fans必到之地。



SUPERMAN' TAS

http://www.rain.org/~stas/

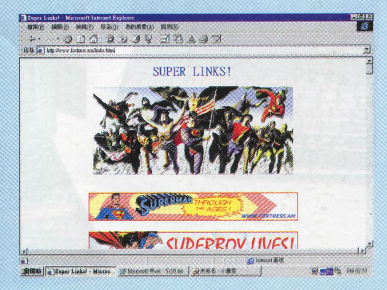
一個非常「龐大」的網頁，指的是當中的Link Site部份，雖然登出來的相關網頁不多，但每個也極具份量。當中網頁內容亦包括了下期故事概要及未來的Event動向。



SUPER LINK

http://www.fortress.am/links.html

這個網頁其實可算是《DC COMIC》英雄大集會，網羅了大部份英雄的資料，除了Superman以外，更有大家熟悉的Batman、Sandman等，但當中最令人難忘的反而是小時侯已有很深刻印象的Wonder Woman‧‧

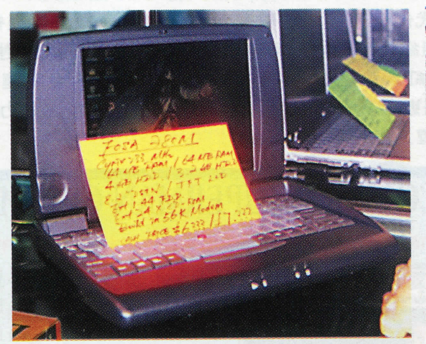


TEXT: IKI
資料提供 鳴謝：超藝電腦顧問公司
地址：九龍旺角奶路臣街8號旺角電腦中心307室

NOTEBOOK大搜查!!

今期同你講NOTEBOOK！

今期的「CYBER激腦隊」中筆者將實踐以往的諾言，來一個改革，除了向大家介紹一些較為深入層面的電腦知識外，筆者還打算向大家介紹一些電腦產品。希望能籍此進一步提高玩家對電腦的應用技巧以及跟上這個資訊萬變的電腦產品市場，而改革後第一名主角就是現在開始逐漸抬頭的NOTEBOOK，作為CYBER新一代的你又怎可不知？





NOTEBOOK 進化史

記得NOTEBOOK剛推出時，雖然其可攜性為用家帶來無限方便，但由於其高昂價格，令它被人標誌了「高檔貨」的角色。而且它亦有不少為人所垢病的地方，首先是它的重量，.無可否認它比一部桌上電腦為輕，但最初期手提電腦的重量絕不比今天的輕（原因是那舊超重的電池），要攜著它周圍走其實也是一件苦差，加上其致命傷-UPGRATE費用昂貴，因此在推出初期，手提電腦給人的感覺只是一件價錢昂貴的「大人玩具」（消費品）；而這亦正是當時手提電腦不甚流行的原因。

時至今天，也許是HOME OFFICE概念的抬頭，人們對NOTE BOOK的需求開始增加，生產技術的進步及電腦普及化促使它的價格下降（雖然仍然高企）；更重要是，因為生產技術日趨成熟，現今的NOTE BOOK很多也是十分輕巧，完全乎合了它「行到邊，用到邊」的概念。

新款 NOTE BOOK 推介

說了這麼多有關手提電腦的演變，不知大家有否「心郁郁」想買一部呢？然而，就如上述一樣，一部NOTE BOOK動輒也要萬餘元，故大家購買前還是要考慮清楚啊！以下則是數款較新型NOTE BOOK的介紹。（以下所提供的資料僅作參考用途，如有任何問題請向店舖職員查詢。）



Satellite 2590CDT



Processor（處理器）
Mobile Inter Celeron processor
400MHz（1.6V）clock speed
32KB internal cache
System Architecture（系統支援）
PCI Bus V2.1
Hard Disk（硬碟空間）
6.4 billion byte enhanced IDE,2.5"
Service removable
Support PIO Mode4 or Ultra DMA33 Mode2
Memory（記憶體）
64MB standard,expandable to 192MB
64Mbit Synchronous DRAM,3.3V,60ns
Display（顯示屏）
12.1" diagional
TFT active-matrix color display
800 x 600 resolution
CD-ROM & Diskette Drive
Built-in 24X max.speed
Built-in 3.5",1.44MB
Modem
Integrated V.90／K56 flex modem
Video memory
2.5MB video memory
Sound
ESS ES1978S（PCI audio accelerator）
18-bit stereo,.WAV & Sound Blaster Pro compatible,MIDI playback
Battery（電源）
3.0 hour battery life
3.0 hour recharge time（unit off）／4-10 hour recharge time（unit on）
Weight（重量）
6.7lbs
Warranty（保養期）
1 year

Thinkpad i Series (Model 1411)



Processor (處理器)
300MHz Pentium with MMX technology (512KB L2 cache)
Display (顯示屏)
12.1" active matrix TFT
800 x 600 resolution
Memory (記憶體)
32／256 MB SDRAM
Hard Disk (硬碟空間)
4.3GB
CD-ROM & Diskette Drive
Built-in 24X-10X CD-ROM
Built-in 1.44MB
Video memory
2MB Video DRAM
Sound
Altec Lansing SoundGuide
Modem
Integrated 56K
PC Card slots
Two type2 or one Type3
Battery (電源)
NiMH／3.0 hours
Weight (重量)
7.5lbs
Warranty (保養期)
1 year

SONY VAIO Notebook (Model PCG-F280／PCG-F350)

Processor
Pentium II Processor 366MHz (Model PCG-F280)
Intel Pentium II Processor 366MHz (Model PCG-F350)
Memory (記憶體)
64MB SDRAM (up to 192MB)
Display (顯示屏)
14.1"XGA TFT
Video Memory
2.5MB Video Ram
Sound
Built-in stereo speaker
Hard Disk (硬碟空間)
6.4GB fixed hard drive
CD-ROM & Diskette Drive
4X max fixed DVD-ROM & Removable 1.44MB FFD
Modem
Integrated V.90 Modem (Model PCG-F280)
Integrated V.90 56K Modem (Model PCG-F350)
Battery (電源)
2.0-3.0 hours with one battery
4.0-6.0 hours with optional second battery
Weight (重量)
6.8lbs.with weight saver in floppy drive bay
7.3lbs. with floppy drive in floppy drive bay
Warranty (保養期)
1 year

TravelMate 330 Series

Processor (處理器)
Mobile Pentium II 300MHz PE (TravelMate 330T)
Mobile Pentium II 366MHz (TravelMate 332T)
Display (顯示屏)
12.1" TFT color display
800 x 600 resolution
Video memory
2.5MB Video SDRAM
Sound
PCI-based SoundBlaster Pro and MS-Sound compatible 3D audio system
ESS SOLO-IE audio acclerator with pipelined wavetable synthesizer
Memory (記憶體)
64MB SDRAM
Hard Disk (硬碟空間)
4.8GB Ultra ATA／33HDD (TravelMate 330T)
6.4GB Ultra ATA／33HDD (TravelMate 332T)
CD-ROM & Diskette Drive (optional)
3.5" 1.44MB FFD + 24XCD-ROM or
3.5" 1.44MB FFD + 2X DVD-ROM
Modem
Integrated 56K
Battery (電源)
3 hours battery life
3 hours rapid charge and 6-9 hours charge in use
Weight (重量)
1.8kg or 4lbs with battery
Warranty (保養期)
1 year

OmniBook 900 Series (Model OmniBook 900 Pentium II 300／OmniBook 900 Pentium II 366)

CPU
300PE-MHz Intel Mobile Pentium II processor (Model Pentium II 300)
366PE-MHz Intel Mobile Pentium II processor (Model Pentium II 366)
Memory (記憶體)
32MB SDRAM (up to 160MB total memory)
Display (顯示屏)
12.1"diagional 800 x 600 SVGA TFT
Video Memory
2.5MB video RAM



Sound
16-bit Sound Blaster Pro-compatible stereo sound
Hard Disk (硬碟空間)
4.3GB (Model Pentium II 300)
6.4GB (Model Pentium II 366)
CD-ROM & Diskette Drive
Built-in 24XCD-ROM & 3.5" 1.44MB FFD
Battery (電源)
Li-Ion battery
Weight (重量)
1.8kg for note bookor,0.41lbs for Power adapter and card
Warranty (保養期)
1 year



LEO DESIGNote 820 Series

Processor (處理器)
Intel Mobile Celeron 233～466MHz (128KB integrated cache)
Intel Mobile Pentium II 300～400MHz (256KB integrated cache)
Memory (記憶體)
32MB SDRAM on board (up to 160MB total memory)
Hard Disk (硬碟空間)
2.1GB to 6.4GB with 2.5"HDD
Display (顯示屏)
11.3" TFT with 800 x 600 resolution
12.1" TFT with 800 x 600 resolution
Graphics
2MB SGRAM
Sound
AC-97,Sound Blaster Pro,enhanced PCI-based 3D audio
CD-ROM & Diskette Drive (optional)
1.44MB FFB,CD-ROM,DVD,LS-120,or IOMEGA ZIP bootable drive opitions attached with cable
Modem
Integrated 56K
Battery (電源)
6-cell Li-Ion (30W) Smart battery pack
Warm swappable spare battery
Weight (重量)
1.75kg (without battery)
Warranty (保養期)
1 year

FOSA (Model 3100C／5100C)

CPU
Intel Celeron 400MHz
Display (顯示屏)
14.1"／13.3"XGA TFT (Model 3100C)
12.1" SVGA TFT (Model 5100C)
Video memory
4MB SGRAM
Memory (記憶體)
64MB RAM on board (up to 256MB total memory)
Hard Disk (硬碟空間)
4GB (up to 10GB)
CD-ROM & Diskette Drive
Built-in 24XCD-ROM & 3.5" 1.44MB FFD
Modem
Built-in 56KV.90
Battery (電源)
Li-Ion battery
Weight (重量)
3kg or 6.6lbs with battery (Model 3100C)
2.6kg or 5.7lbs with battery (Model 5100C)
Warranty (保養期)
1 year

編輯短評：先旨聲明，基於保障商店利益，我們不能隨便公開以上各型號商品的價格，如各位讀者對上述有興趣，大可根據上面提供的地址前往該舖，並向店舖職員查詢有關詳情。以機能來說，SONY及FOSA的NOTEBOOK也可列入考慮之列，其中以SONY的性能較強，但又未必適合多數人仕（原因是太貴）。至於FOSA則相對較為大眾化，特別是MODEL 3100C最值得考慮。其實購買NOTEBOOK前最要是留意下列數點便可：

1) INTEL PENTIUM II 300或以上則比較好。
2) 64MB (SD) RAM或以上則比較好。
3) 56K MODEM及最少24X CD ROM（不是DVD，因太貴兼速度相距不太遠）是必須的。
4) 1年或以上保養期則比較好。
5) 6.0GB或以上HARD DISK則比較好。

最後，謹希望以上的資料能幫助各位將要購買NOTEBOOK的人仕，謝謝！





TEXT：IKI

幻想紀元

奧汀最新作品速報！

發行商：奧汀科技
發售日：2000年
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

繼《三國群英傳2》後，製造商「奧汀科技」再接再勵，雖然仍身受地震之苦，然而卻繼續努力不懈地為各玩家開發各款饒富趣味的遊戲。據悉，他們現在正密鑼緊鼓地埋首製作其迎接千嬉年的鉅作-《幻想紀元》。究竟，這隻名乎其實的「新世代」角色扮演遊戲到底賣甚麼胡蘆賣甚麼藥？現在，就讓我們一起探討它的真面目罷！





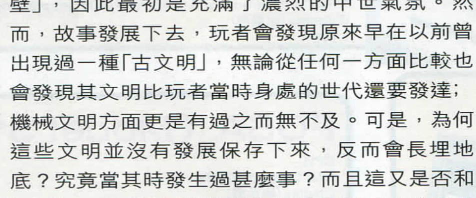


世界觀

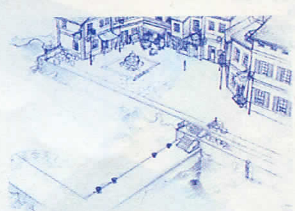




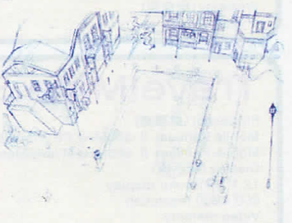
基本上，遊戲是以「禁斷之壁」為骨幹，由於遊戲初期的故事背景主要是環繞「禁斷之壁」，因此最初是充滿了濃烈的中世氣氛。然而，故事發展下去，玩者會發現原來早在以前曾出現過一種「古文明」，無論從任何一方面比較也會發現其文明比玩者當時身處的世代還要發達；機械文明方面更是有過之而無不及。可是，為何這些文明並沒有發展保存下來，反而會長埋地底？究竟當其時發生過甚麼事？而且這又是否和「禁斷之壁」有關？在遊戲中，大家就可以透過冒險旅程中慢慢了解淨土的歷史發展，而所有的謎團亦會一一解開。



內容講乜？



「禁斷之壁」-相傳在「神紀元時期」，神透過祂的力量創造了世界上唯一的一片淨土，並在這片大地上衍生了生命。同時，神又以多塊四方狀的淨土圍了四面石壁，目的是為了保護這片淨土上的一切生命及避免受到外界的騷擾。後來，神走了，所遺留給世人的除了是人類無限的敬畏外就只有這冰冷的四面石壁‥‥



期間，雖然在淨土生活的人們均對這「禁斷之壁」存有又敬又怕之心，但當中亦有不少人對於「禁斷之壁」背後的世界深感興趣，可惜，在這班勇於挑戰「禁斷之壁」及發掘事實真相的人仕當中，就是從沒一個能活著歸來！

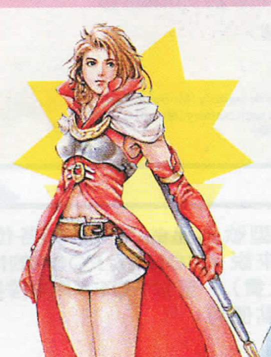


究竟「禁斷之壁」背後的世界是一個怎樣的世界？是天外有天？是混沌一片的「無」之世界？還是神的領域（超次元）？而當中又是否隱藏了甚麼重大秘密？

這一切一切的答案，就似乎要留給玩者在遊戲的冒險旅程中慢慢發掘了‥

主要角色人物介紹





非利克斯‧凱斯特

本篇的男主角，手持一柄大劍給人一種力量型的感覺，此外亦是一名可信賴的伙伴。胸前留有父母給他唯一的遺物，然而當中卻又隱藏了了連他自己也不知的重大秘密‥‥今年23歲。

克萊兒‧亞斯達

亞斯達國的公主，由於是獨生女關係，故自小已被國王寵壞，養成了異常任性的性格。由於討厭宮中沉悶的生活，故她經常以捉弄大臣為樂，而且更是經常離家出走，可是每次也被抓回來‥‥善於使用矛及刺槍，今年16歲。

葛雷恩‧道格拉斯

謎一般的男子，就連他本人也搞不清自己的身世背景，今年27歲。從外表已充份顯示出他那份冷漠、陰沉的性格。雖然他平時較為沉默寡言，對人對事也抱有冷漠、愛理不理的態度；但其實只要同伴須要幫忙的時候，他是那種會立刻施予援手的人。

其他人物

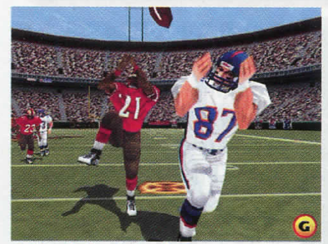


TEXT：IKI

MADDEN IN NFL 2000

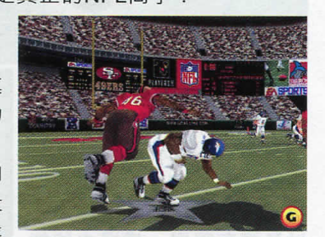
這就是美式足球！





大家喜歡美式足球的暴力美學嗎？這次《Madden NFL 2000》將帶領大家親自探索領會箇中的奧妙。透過真實感十足的視覺場面與音效和輕鬆容易的操作方法，大家也可以親自見證美式足球的迷人風采，以及與朋友比試一番，看看誰才是真正的NFL高手！

遊戲特色



不用多說，EA運動遊戲的超真實特效向來膾炙人口。這次的《Madden NFL 2000》仍舊虛擬今日的比賽實況，擁有逼真的外野場景和人物動作。場中選手們的一舉手一投足盡收眼底，例如某四分衛長傳達陣、某某跑衛遭到擒抱、截阻鏟球等高難度動作，玩家都可以在這款遊戲中體驗到百分之百真實的畫面效果。還不止於此，遊戲中你還會看到隨著比賽進行的即時語音播報、球評講解、計分板更新畫面、嘈雜的觀眾歡呼聲及噓聲等多樣化聲光背景，使玩者猶如身歷其境，恍如置身世界級的比賽場地。



新增模式



而一如往昔地，E.A.每年「例牌」的佳作「Madden NFL」，照例提供多樣的遊戲選項任君選擇。比起過去的「Madden NFL」系列，《Madden NFL 2000》除了一般性的Exhibition模式外，另外又擴充了多人玩家經營模式。如果玩者不想再當球員，想換個角色過過癮，《Madden NFL 2000》中也有「經當模式」，閣下不只可以化身為魔鬼教練，還能享受當個球隊經理人的快感

網上對戰



除了革新性的畫面設計和遊戲模式外，令人雀躍的是，EA運動遊戲也新增了「MaddenNet」免費的線上網路遊戲服務，你可以邀請其他的「Madden NFL」同好一起在線上作賽，同時亦可以使用合作模式與友人一同向電腦挑戰。在多種的遊戲模式選擇下，Internet對戰遊戲的刺激性將大幅增添。另外，玩家亦可從遊戲中掌握超過兩百個隊伍的最新戰況、戰績和隊員資料，方便閣下掌握敵我雙方的最新局勢，從而分析各隊戰力及規劃比賽策略。

TEXT：IKI

SINISTAR 名作復活





相信記得這個遊戲早在1983年於當時的早期蘋果電腦（那時叫Apple機）上面出現過一次，但卻沒有引起太多人的注目。當時遊戲的畫面和玩法和另一款遊戲《隕石大戰》差不多；現在，在THQ公司的努力之下，加上目前PC超強（相對以前八位元，48K記憶體的規模而言）的硬體能力，《SINISTAR》將進入了3D的世界，準備以全新的姿勢帶給玩者另一次的衝擊。

遊戲特色



《SINISTAR》的遊戲操作相當簡單，和《X-WING》等各種太空模擬類遊戲複雜的操作方法比較起來，前者在感覺上反而比較像是一隻動作射擊遊戲。玩者只要操作戰機在太空中前進，上、下、左、右轉及攻擊敵人就行了；對於熟悉動作遊戲的玩者來說，可謂駕輕就熟。不過，遊戲中也提供了各種鎖定目標的功能，供初心者使用。

水晶是遊戲世界內的唯一資源，不論玩家的對手們還是玩者本身也有用到的地方。在玩者的戰機上，除了基本的武器之外，閣下還可以使用三種額外的武器（自動追蹤飛彈、Sini炸彈....等等），以及強化戰機力量的設備（修復、護罩或加速器....等等），然而使用這些項目都須要耗費水晶。當玩家瞄準一枚隕石射出一長串的砲火時，在隕石炸開的同時就會出現數量不等的水晶，對準它們飛過去，把水晶收入玩家的戰機之中。



當然，在這一段過程之中，敵方的戰鬥機也會不斷的前來襲擊玩者的戰機。隨著關卡的不斷進展，遊戲中的小嘍嘍也會越來越難纏，不但在飛行追尾的能力會大幅提昇，而且砲火也會越來越強。好好運用自動追蹤的飛彈打倒敵人，並不斷的補充護盾及生命罷！



水晶的意義

可能你會問，敵人收集水晶做什麼？很簡單，在遊戲一開始就面對的星門之中，製作異星人最強的終極戰艦-Sinistar。這也是最後的把關頭目，不打倒每一關的Sinistar，就無法透過星門到達下一關。



星門的玄機

在遊戲中，大家不妨看看敵人的星門附近，是不是有些多角形的東西，不斷的附著在星門旁邊，繞成一個圓圈？那就代表Sinistar的完成程度，如果玩家想要減慢這個過程，玩家可以在星海中找尋持著水晶的敵方太空船，好好把它打成粉碎。而玩家的武器之中，耗損水晶量最多的，就是Sini炸彈；同時，這亦是用來對付Sinistar的唯一武器，但是對星門一樣有用。不過，存夠水晶的話，靜待Sinistar出現並展開最後決戰，倒也是個不錯的選擇。

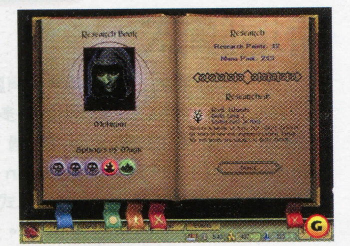
TEXT：IKI

GAMESPOT PREVIEW

Age of Wonders 亂世出英雄！

發行商：Gathering of Developers
發售日：1999年11月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



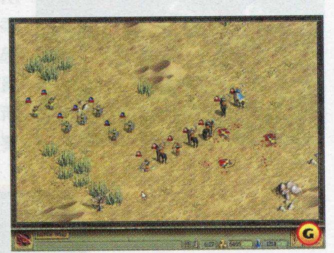


一直以來，也許大家所接觸開的RPG及SLG作品都是由劍與魔法所組成的世界，然而，各位又有否想像過處於毫無秩序的幻想世界的SLG作品是怎麼樣嗎？以下我們要介紹的作品《AGE OF WONDERS》就正好是一隻處於毫無秩序的幻想世界的SLG作品。

遊戲世界觀

一般而言，通常SLG遊戲作品的社會內也有一定的秩序，然而在這遊戲的世界觀內，竟被設定成一個毫無秩序、處於混亂狀態的社會，光明與黑暗的對立極之分明。在遊戲開始時，Elven帝國一直兼負平衡的正義與邪惡力量，卻因為受到一個叫「Man」的年輕種族的猛攻而被粉碎。僥倖生存下來的Elven人分裂為兩個派系，一邊代表正





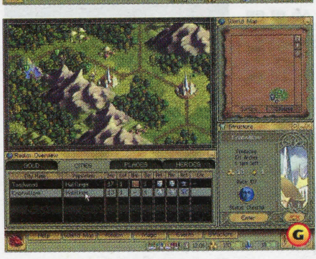
義而另一邊代表邪惡。在這場戰役中，代表正義Elven人的「Keepers」嘗試再次平衡正義與邪惡的力量，而代表邪惡的「The Cult of Storms」則希望得到「Dark Elven」至高無上的力量。同時，其他10個種族亦十分渴望得到因為Elven帝國的分裂而剩餘下來的真空權力，因此，《AGE OF WONDERS》絕對是一個戰爭的年代。

種族屬性關係

在每一個劇本中，玩者也能從12個不同種族中自由選擇作戰隊伍的陣勢，但是根據個別劇本，並不是每個種族也適合在該劇本中參與玩者作戰隊伍的陣勢，這點大家可要注意。此外，一如其他SLG作











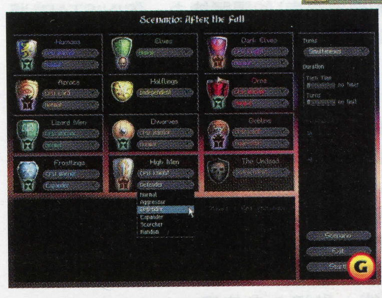
品，遊戲中不同種族也有自己的屬性及優點，例如Frostling archer有「冷」屬性，因此對冷屬性攻擊有保護效果(Cold Protection)，而Arzac則因「火」屬性關係而對火屬性攻擊有保護效果(Fire Protection)。此外，同一種族中不同LV的成員也有個別能力，例如Dire Penguin為低LV的Frostling部隊，雖然沒有「Cold Protection」的能力，但相對有較高的攻擊力及防禦力，以及擁有阻礙、橫過水的能力。又例如Hell Hound為低LV的Undead部隊，他雖然不如Bony Master般懂得免疫即死系魔法(Death Magic)，但他卻能隨呼吸放出火燄燒死其他不死系怪物。(但係聽講佢自己都係不死系怪物)

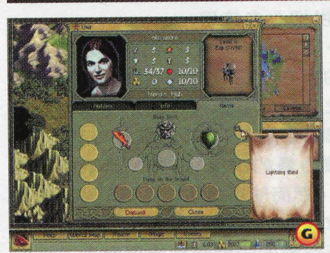


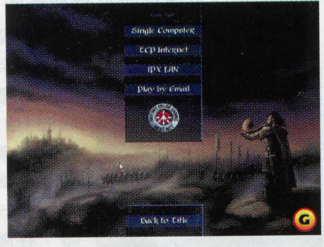


除了上述的能力外，種族在外交手腕上也扮演非常重要的位置，種族的成員經常也留意其兄弟姊妹有否被好好對待。例如你可以驅逐小精靈(Elves)出城市或一把火將他們的村莊燒毀，甚至策劃在小精靈軍隊中產生暴動。同樣地，小精靈亦不會加入玩者的陣勢，特別是因閣下上述的所作所為而令他們對你產生敵意的時候。反過來說，若你能好好對待他們，為他們的城市建要塞，保護其村莊，小精靈便會因此加入閣下的陣勢。所謂「多一個朋友總好過多一個敵人」，只要玩者能好好對待其他種族，說不定閣下的軍隊會而變得強大起來。







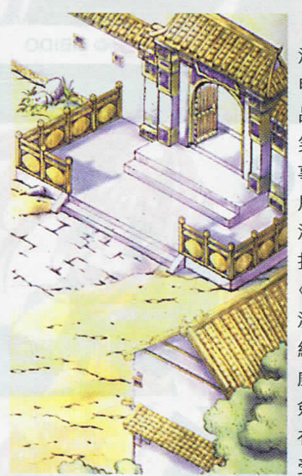


TEXT：MARKS

刀劍笑

忠於原著的製作

製造商：旭力亞
發售日：2000年3月
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95/98



著名本港漫畫家「馮志明」的成名作品—《刀劍笑》，由於故事結構特別，所以得到不少漫畫迷的支持，而現在《刀劍笑》這套漫畫亦決定改編成電腦遊戲，所以《刀劍笑》迷將可在電腦再次感受這漫畫的魅力。製作人員不但忠於原著地把遊戲改編，還加入了風格獨特的聲光效果和戰鬥，使玩者能夠從遊戲中得到更多樂趣。

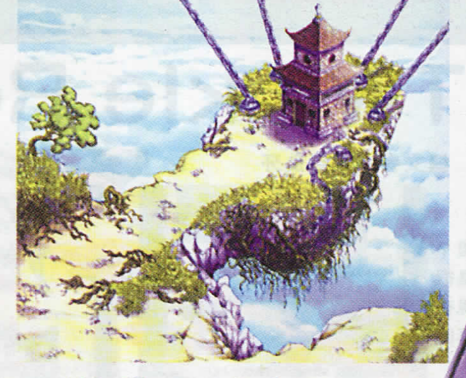
原著的表達手法

今次《刀劍笑》的遊戲將會改編自第一代江湖，即是三位各有不同性格和出身的英雄好漢：以一把好刀縱橫江湖—橫刀、風流瀟灑的用劍高手—名劍，以及拳腿無敵—「笑三少」。由於原著以單元形式分述這群英雄的傳奇故事，整體的風格有點類似古龍的作品，多以人性情感為主，尤其著重於刻劃江湖兒女的豪情恩怨，不過仍不及武功的表現手法出色，所以刺激的武打場面即是這遊戲值得期待的地方。



水墨畫風

另一方面，為了忠實地呈現《刀劍笑》的世界，所以遊戲的背景採用了獨特的水墨畫風繪製，而且繪製它們的美術人員更是漫畫家出身，從而表現出漫畫中那份感覺。如果這種新嚐試能反映出漫畫的風格，就能在3D熱潮之下，帶給玩者新鮮的視覺感受。



一遊戲三故事

這個《刀劍笑》的遊戲與原著分單元形式分為四個章節，而玩者將可玩到四段不同的故事。在第一段「橫刀奪愛」當中，玩者扮演的是霸氣的橫刀，經歷漫畫中的冒險情節。第二段「名劍風流」則是一代劍俠的傳奇軼事；第三段『笑看風塵』描寫的則是性格懷柔的「笑三少」曲折的江湖路，並且也對他與愛侶初一的情感波折著墨頗多。遊戲的前三段是以角色扮演的型式進行，但在最終章《刀劍笑》劇情將直轉而下，玩者將要從三位主角中選擇其一來進行，帶領其他二位同伴，一同闖虎穴除去大魔王。

如何斬殺敵人？

《刀劍笑》的戰鬥方面會採取半即時的戰鬥模式，而且在可以直接在地圖上進行戰鬥，而不需要進入戰鬥場景內。為了強調忠於原著的精神，所以將會以精緻的招式動畫和各種華麗的特效來表現戰鬥，讓玩者能夠充份體會《刀劍笑》的魅力。

顧彩衣
名劍
初一
笑三少
燕千歲
戰彩衣
醉屍前





橫刀



大花臉
老生



金針床
鐵拐李

戀愛組曲

曾推出過《放課後俱樂部》、《Girl Friends》等著名美少女遊戲的廠商LIBIDO，再有新的美少女遊戲公佈推出，名字叫《戀愛組曲》。遊戲是一隻SLG，玩者是一隊樂隊的成員，基本上除了玩者外內，其他成員全是女性，遊戲進行方法主要以會話形式和演奏鍵盤（樂器用的Keyboard），除了在會話方面得宜外，玩者亦得好好練習鍵盤，這樣才能取得女孩們的芳心；此外玩者亦能於團體交談時插話，又或者是用手提電話與女孩們連絡，總之是有不少新系統。不過最大特色仍是鍵盤的部份，從畫面上得知會在視窗上有個像鍵盤般的畫面讓玩者演奏，不知這個遊戲的主系統會否對應真正電腦作曲或是MIDI用的鍵盤呢？

製造商：LIBIDO
發售日：12月3日
價格：8800日圓
類別：SLG（18禁）
系統需求：Windows 95／98

撰文者：山寺良牙



Twinkle Revue

製造商：Fairy Tail
發售日：11月19日
價格：8800日圓
類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95／98

撰文者：山寺良牙

有否覺得人物好像很熟悉似的？真的記不起？沒辦法吧！現在開謎底了，事實上這個遊戲就是很久之前所介紹過的《島計劃》，當時只是暫稱，現在名稱終於訂定，名叫《Twinkle Revue》，今次再回顧一下故事內容。

故事說玩者是一所藝能製作公司的項深經理人，接到公司命令要去找一位未來的明日之星，於是便到一所島上所建的藝能訓練學校，該學校有很多想成為藝員的女孩；不過有問題亦是不能讓女孩們知道玩者的真正身份，於是玩者便得在短短的三星期內，在該島上到處走，與女孩們交談、給與她們意見、又或者與她們約會，究竟最後玩者能否找到一位明日之星之餘，又能取得美人歸呢？



灣岸Dream

撰文者：山寺良牙





製造商：Dreams
發售日：發售中
價格：7800日圓
類別：★ARAC（18禁）
系統需求：Windows 95／98

你沒有看錯，這遊戲真的是賽車遊戲（RAC）一隻，為何會有「18禁」的字樣呢？事實上這隻除賽車遊戲之餘，另一面也有故事的色彩，而且故事中會有不少女孩出場，除了會為主角打氣外，亦會有戀愛成場的場面出現，而每位女孩也有她的獨特由來和故事。遊戲系統方面，將會是賽車部份與冒險部份以輪流的方式進行，遊戲共有六章。賽車方面，將會以最近十分流行的3D立體多邊形構成，而且背景更曾經實地取材過，十分像真，加上一些細緻的地方，例：如以Drift過彎，排氣管的爆炎也會做出來，將會十分刺激。冒險部份方面，會與一般的2D冒險差不多，也是一個以電腦畫出來的畫面，在下面加上字幕而已。

Text：綠毛小春

街頭GAME霸王ZERO

台灣地震同落街打機有乜關係？

救急車 EMERGENCY CALL AMBULANCE

其實台灣地震對街機市場個影響一D都唔細，事關日本就有唔少開發商話因為發生地震而令到成本提高，想話等D RAM平返少少先至再發行基板咁話(←唔係籍口你信唔信)。總之呢排想有新GAME玩幾難，不過好在先前到有GAME做落，如果唔係大家都可以唔駛點入機舖囉；入正題先，近期會返新GAME分別係《救急車EMERGENCY CALL AMBULANCE》同《OUT TRIGGER International Counter Terrorism Special Forces》，而呢兩隻雖然都唔係大路GAME，不過絕對值得一玩，隻救護車總共就四關過你玩，不過如果閣下係高手而又可以玩晒全程的話都可以玩你四五個字；而隻《OUT TRIGGER 》就可以同時4人連線對戰，而小弟最欣賞就係佢成隻GAME有幾關俾你玩，唔會好似以前D同類GAME咁樣玩一舖就玩完。

話時話，線報所知隻救護車會有個用擔架床秘技，成功的話就可以將架救護車變為擔架床，由兩名救護人員一路推傷者到救護站，相當過癮！不過暫時就未知個秘技點出，有興趣的話就要繼續留意本刊啦。(←此乃廣告)



根據線報所講……



CAPCOM線人話俾小弟知，佢公司日本方面做緊一隻格鬥GAME，似話係《MARVEL VS CAPCOM 2》，不過暫時就未落實，只不過係張出貨LIST面見到咁話！(←講到好真)仲有就係隻再生俠如無意外會呢個月(11月)推出，雖然日本方面都未落實個日期，不過都係差唔多月中至月尾見街。另一方面，SNK就有線報話佢隻「新格鬥遊戲」會今年內推出，而且系統方面仲會有好多新元素俾大家玩，不過由於線人話俾小弟知日本方好重視隻GAME，所以如果想收料的話就根住個限制表做人，小弟當然識做啦！截稿前所知都係唔可以公開任何資料，對唔住呀！總之有機會一定會第一時間向各位報導，記得捧場哩！

如果閣下係一位3D格鬥GAME迷或者係鐘意睇CG靚女的話，的呀奶你無可能未聽過，而最新作「的呀奶貳」睇怕都係近期勁GAME強豪之一！不過佢都可以話延期延到九彩，而且線人話俾小弟知，隻GAME雖然係TECMO開發，不過日本方面就由SEGA嚟做代理，事源可能係TECMO用佢塊NAOMI開發，方便出貨咁話，不過小弟就覺得無乜特別，TECMO一直都係將自己D遊戲俾人幫佢行，公司號召力唔夠要搵人幫手乜所謂，最緊要係D遊戲好玩咪得囉！

根住係本地新聞……

仲有就係《POP 'N MUSIC 3》試版有得玩，如果閣下自問係一個音樂GAME迷的話，呢排都真係悶襯你！事關KONAMI呢位音樂GAME一哥雖然話有一大堆新GAME話出，但係就連推出日都未定，你話點算？香港KONAMI都算唔話得，幾乎隻隻試版都會預埋香港一份，好似今次隻《POP N' MUSIC 3》咁，都只係會放幾日，想玩就行快兩步哩！暫時所知部機就位於九龍灣VIRTUAL ZONE同埋觀塘LOST GAME啦！(不過可能會走去佐敦VIRTUAL ZONE喎！)

唔知各位有無玩SEGA隻髮拉你呢？小弟就唔係太識玩呢類GAME，不過聽人講過感覺就做得好正，不過小弟就只係聽到機舖老闆話呢部機個錢箱輕得好緊要…。如果閣下有玩呢隻GAME的話，相信太子聯合廣場呢間機舖你點都有去過，事關佢都可以話係呢排機壇神話，一次過入五部無睇(無人睇好)遊戲！線人話俾小弟知，部機平均好似要十六萬一台，入五部咪差唔多買部靚靚新車？不過個線人都有話呢位老闆係一個標準SEGA迷，只要係SEGA街機都會一次過入好多部，加上佢係一個超級髮拉你FANS，所以先會有成今期「名人」咁話！點都就好啦，私人玩具仲可以做生意，佢自己開心無乜所為既！



差D唔記得同大家講，SEGA代理商太田會同本汽車雜誌舉行髮拉你比賽(當然係用隻GAME啦！)，暫時就將個賽事定係12月19日舉行，雖然賽例、參賽方式乜都未知，不過就肯定唔係一日打完個比賽，好似話會分預賽同決賽兩日進行，如果下想參加的話就要留意本刊介紹哩。(←都係廣告)

截稿前追加！

SNK線人話俾小弟知，隻「格鬥新作」大約會於十二月中旬見街；另一方面，彩京亦會有隻飛機射擊GAME同期推出，仲可能會搞個GAME SHOW俾大家開心下咁話！而KONAMI方面就收到可靠線報，話隻《DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX》會有香港版獨有歌曲，日本版當然係無啦，正唔正先？最後呢單就一級勁料：《SNK VS CAPCOM》(暫稱)暫定於明年3月推出，當然係可靠線人話俾小弟知啦，今期係咁多，SEE YOU！





TEXT：悟空

任務式攻略第一回



故事

一個被羅馬尼亞國王釋放出來的闇黑支配者，他為了令世界步向滅亡，就在世界各地都引起大洪水、大火災等巨大災害。幸運地這時世界出現一班稱為ARC的年青人，在他們努力下世界終可逃過被毀滅的命運，但闇黑支配者出現時帶給世界的傷痕亦實在太大，故剩下那些僥倖生存下來的人類就將這件事記錄下來，並稱這件事為「大災害」。

PS
製造商：SCE
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1-15 BLOCK
1P/SRPG/MEN/對應DUAL SHOCK

フォレスタモール
北スラート
ジハータ
南スラート
エテル島
パルテ

序曲

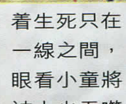


回憶



遊戲開始時畫面正映着一個巨人的物體正從天上掉下，這物體令到一個大城市完全被破壞，到處都陷入火海之中，一名小童亦被其中一處的大火圍困





着生死只在一線之間，眼看小童將被大火吞噬前一刻，一名勇敢的年青人一手將他抱起逃到安全的地方，小童亦逃過死神的呼喚。那個年青人將小童放在一戶難民的馬車上，更將自己身上其中一把配劍送給小童，而馬車亦開始離開，馬車上的小童看着救命恩人的身影慢慢消失，自己一雙眼睛經已忍不住流出感激的淚







光……

數年後、該名小童已經長大，現在已是一名14歲的少年，小童雖已長大，但他仍然沒有忘記那個在「大災害」中救回自己一命的救命恩人，而且更從其他難民口中得知當時那個年青人是位「獵人」。隨着其他難民來到這條村莊，小童從其他村民身上得到各種各樣的智識、朋友及自己的名字「ALEC」，亦即是今集遊戲的主角。



突然樹上傳來一聲大叫，跟着就有人從樹上掉下來，這人原來是「RUTS」、RUTS是主角的好朋友，他和ALEC一樣都是一個在「大災害」中失去雙親的孤兒，不過他比ALEC較幸運，雖然失去了雙親、但他還有一位愛護他的姊姊。RUTS問主角為何在這裏時，他說剛剛正在回憶過去的事，說自己對「大災害」時的記憶雖然朦朧，但對那個獵人的記憶卻記得非常清楚，之後ALEC拿出當日那位獵人送給他的配劍，希望自己有朝一日能夠像他一樣成為一個出色的獵人。這時二人突然聽到村莊那邊傳來數陣槍聲，之後就是村民的慘叫聲，於是二人就立即跑回村莊看看究竟發生何事。

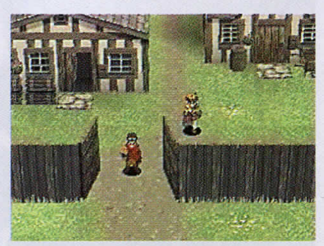




獵人事務所

二人回到村莊看到村民被一班強盜脅持着，強盜看到主角二人亦將他們捉着，當村內所有人全都被捉拿後，強盜亦開始搜索村中值錢的物件，這時長老說這村莊是一班在「大災害」失去家園的人所興建，所以絕不會有任何值錢的東西存在，但那班強盜卻說就算沒有值錢物件，只有食物和酒都已足夠，這樣長老就算想阻止也阻止不了，只好眼睜睜看着強盜在村莊四處搜掠，在部份強盜搜掠的同時，其餘的同黨將村民趕到上方的大屋內，在大屋內長老說這時只有找獵人幫忙，ALEC聽到「獵人」二字起了很大反應，跟着長老說只要去到イティオの町內的「獵人事務所」(ギルド)就可以請獵人來幫忙對付那些強盜，跟着長老將聘請獵人的酬勞和一個戰鬥用護身符交給主角二人，之後就由RUTS的姊姊引開看守村民的強盜，ALEC和RUTS就趁機逃出村外去尋求獵人幫助。要到イティオの町，必先要經過トーデの橋，當二人進入トーデの橋時就會遇到三隻敵人，跟着就會進行遊戲中第一場戰鬥，戰鬥方法和前集一樣，所以不再多作介紹，只要小心對方的移動範圍就可輕易勝出，另外在戰鬥開始前主角會打開長老給二人的護身符，這個護身符原來是一個戰鬥方法指南，如果沒玩過上集的朋友可以看看這個指南，經過トーデの橋後就會來到イティオの町，進入後兩人都覺得這裏比自己居住的村莊大和文明，不過驚嘆的說話遲點再說，現在首要任務就是到「獵人事務所」找尋獵人的幫助，四處打聽下知道「獵人事務所」位於町的左上方，二人就刻不容緩趕去事務所尋求幫助，進入事務所後向其中一人詢問獵人的事，原來這裏所有人也是獵人，主角就向他說明來意，但這人的答案是如果想聘請獵人就需要到櫃枱前辦理聘請手續，聽罷二人走到櫃枱前辦理聘請手續，並將聘請獵人的酬勞一併交出，手續辦理完畢後職員就會走到大堂向所有獵人說出二人的狀況，看看有沒有獵人願意接受這項任務，一名叫リーグル的獵人走過來說自己願意接受這項任務，找到獵人後二人便帶獵人趕回村莊救人。







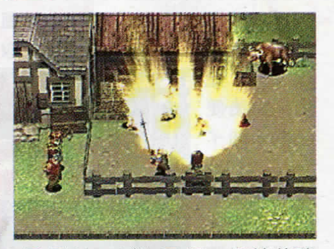




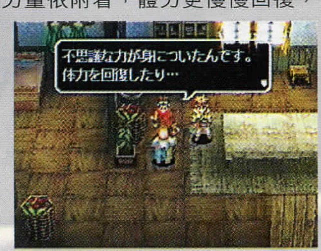


擊退強盜

三人回到村莊時看見RUTS的姊姊正被強盜圍困着，獵人リーグル看見這情況就立即上前出手制止，看見リーグル只用一招就將強盜們收拾，還要他們將從村中搶來的物品全數歸還，強盜將所有物品歸還後在リーグル面前發誓會改過自新，リーグル便讓他們離開。之後所有人都去了長老家中，長老非常感激リーグル的幫助，跟着RUTS的姊姊為了報答リーグル剛才救命之恩，就請他到家中想請他吃一頓飯，當剩下ALEC和RUTS時，ALEC就問長老為何剛才與怪物戰鬥時身體好像被某種力量依附着，體力更慢慢回復，長老說以前也聽說過有這種身體存有不思議力量的人，但估不到原來二人也是這一類人，說後就叫二人好好回去休息。

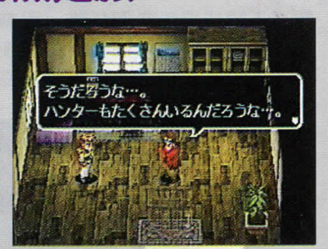


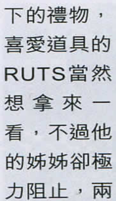




開始冒險之旅

二人回到ALEC家中談論剛才的事情，ALEC說原來世界是這麼廣闊的，而且獵人還不止一個，於是ALEC就決定要成為一個出色的獵人，之後去到RUTS的家，RUTS看到枱上放了一件東西，原來那是リーグル留





下的禮物，喜愛道具的RUTS當然想拿來一看，不過他的姊姊卻極力阻止，兩人一時間爭持不下，ALEC亦沒他們辦法，於是就走出屋外去找リーグル。



去到村上方的山崖旁找到リーグル，ALEC走過去問他如果能夠成為一個獵人只要去到イティオの町的「獵人事務所」取得資格就可以成為獵人，之後便離開返回イティオの町。ALEC現在已決定要成為一個出色的獵人，之後就去找RUTS談論這事，RUTS亦想和ALEC一起去世界各地進行冒險，所以亦決定和他一起離開村莊，決定路向後就去找長老要求他可以打開村莊大門讓他們離開，長老聽完二人的說話就說早已知道會有這一天來臨，於是他就召集中所有人到大門處，當大門正準備打開讓二人離開前，RUTS的姊姊趕來見弟弟最後一面，並將復活之藥交給他，之後二人便正式開始他們的冒險旅程。



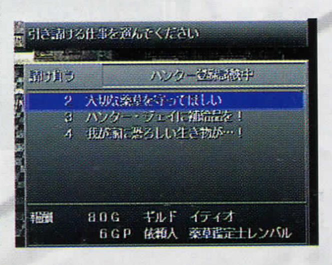


任務式攻略正式開動

由於遊戲是以任務型式進行，故筆者決定會以任務講解型式刊登，希望各讀者會喜歡這種攻略方法。

受託任務

遊戲中所有任務都需要在「獵人事務所」內接收，而每次受託任務可以超過一個，不過筆者不讚成接受多個任務，因為遊戲後段有些任務是會接受一個特定任務後便會消失，反而先接受該個任務就可將任務完全出現，所以筆者建議大家還是逐個逐個任務去接受比較好。



任務一 獵人登錄試驗



任務說明

這是要成為獵人的首要條件，想成為獵人就必先要完成這個任務才可。當接受了這個任務後，就可以離開事務所，這時最好先在町中整頓主角身上的裝備，如身上有錢最好購買多一點回復藥物，因為現在ALEC和RUTS的等級也比較低，整頓好行裝後就可以起程去執行任務的地方「滝の洞窟」取獵人之證明「精靈之夢」。「ミミ洞窟」內的迷宮不算很大，很容易就會找到存放「精靈之夢」的地方，在「精靈之夢」存放處有一個以手槍為武器的試驗官，玩者需要打倒他才可以取得在他身後的「精靈之夢」。當取得「精靈之夢」就可以回到「獵人事務所」，和事務所職員對話後他就會給玩者一張「獵人之証」，這時主角就正式成為獵人，跟著就可以接受其他任務。







任務二 保護貴重的藥草



任務說明

這個任務也是一個簡單的任務，委託人是藥草鑑定家レンバル，家中放有很多珍貴的藥草，因為有要事而需要離開家短時間，所以希望委託獵人助他看管藥草，知道任務後就可以離開。離開事務所後電腦會以紅色箭咀表示執行任務的地方，今次執行任務的地方是町中央的房屋，進入後會見到レンバル，他會對ALEC說出今次希望獵人執行的任務，今次要執行的任務就是要代他在家中看守藥草，在他未回來前任何人都不可讓他進來，說完後便離開。不久會有一名男子想進來，依照レンバル吩咐當然不會讓他進來，在門邊擾攘一番後該名男子只好離開，之後就會進入迷你遊戲，這迷你遊戲其實仔是任務之一，畫面放着四個木箱，之後木箱面就會有老鼠出現，玩者要留心先清楚老鼠最後停在那一個木箱上，之後再去選那個木箱就，選中三次就可完成遊





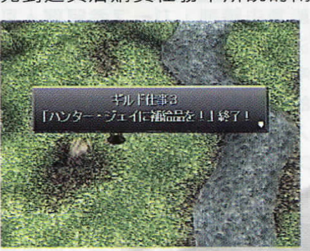
戲，而任務亦會完成。

任務三 運送補給品



任務説明

第三個任務需要玩者將兩種指定道送到一處地方，這兩種道8分別是「毒よけの實」和「冒險者のベスト」，這是第一個須要離開イティオの町的任務，接受任務後要先到道具店購買任務中所說的兩種道具，購買後就可以離開去「ルカ工川岸」，進入後先要進行一場戰鬥，解決敵人後畫面就會走出委託人，將兩種道具交給他就可以完成第三個任務回町。



任務四 求救！我家中有恐怖生物



任務説明

又是一個在町內執行的任務，走出事務所依電腦顯示來到一間廢置房屋，進入後會聽到老鼠的吱吱聲，原來委託人所說的怪物又是這些老鼠在作怪，在房屋中看到有七個洞口，只要用木箱將七個洞口完全封閉就可以完成任務。跟着遊戲又會進入迷你遊戲，玩法和倉庫番一樣，只要將七個木箱分別推到完個洞口上就會完成，非常簡單。







任務五 招聘試驗官助手

任務説明

這是一個戰鬥任務，不過不須玩者親自去執行任務的地方，當接受任務後身後戴帽子的獵人就會帶領二人去執行任務，而這個地方竟是執行第一個任務、取得獵人之証的「滝の洞窟」，原來今次的任務是將一班想偷取精靈之夢的人擊倒，今次的敵人是戰士兩名和僧侶兩名，將四名敵人擊倒後任務就算完成。



任務六 將怪物的蛋送回

任務説明

這是最後一個在ETEL島執行的任務，委託人是宿屋老闆，原來有位音樂家在他店內留下了一個手提袋，裏面竟然是一隻怪物的蛋，而那位音樂家亦已經離開宿屋起程到另一個地方「フォレスタモール」，而店主亦不希望店中存有怪物的蛋，於是就委託獵人將這隻怪物蛋送回那名音樂家手上。從店主唯一的消息口中得知那名音樂家要去的地方在那裏，只知道在北面大陸的方向，知道這唯一消息後就可以乘船起程去屬於「フォレスタモール」地域的リノ，到達リノ的酒場打聽到要尋找的音樂家現正在旅館中，於是立即起行到旅館找他，在旅館二樓果然找到那名音樂家，當將怪物蛋還給他滿以為任務經已完結時，怪物蛋竟然開始孵化，之後出現了一隻外型像雀鳥的怪



FORESTAMOR AREA MAP

1. カルカド山脈
2. シスターリーザの牧場
3. アストーニ橋
4. 大地の傷跡
5. ベルニカ
6. コレリア街道
7. ノアリスの森
8. リノ

物來，既然已經孵化了就沒辦法，只好帶牠到在リノオ開始存在的「怪物協會」，只要將怪物拿到「怪物協會」後第二個任務亦總算完成。



任務七　將喜愛卡片的男孩帶回來

任務說明

今次的任務是因為一個叫リノ的男孩一個人去了「大地の傷跡」，當テオ是自己孫兒的怪物協會局長聽到這消息後也跟着出去就要找那男孩回來，因為「大地の傷跡」是一個很危險的地方，而怪物協會內的人就希望獵人能夠將他們二人安全地帶回來。接受委託後就離開リノ到「大地の傷跡」，不過途中需要經過一條「コレリア街道」，這街道有怪物看守着，所以戰鬥是在所難免，但戰勝後怪物竟再次出現，這時就會有一位女科學家アカデミー出現將怪物全部趕走，之後就繼續向「大地の傷跡」前進。最後只要完成神殿內的砌卡片遊戲，テオ就會擁有今集新增的・カーティッシュ系統，眾人回到怪物協會後テオ就會成為新同伴。





任務八　緊急事故！所有獵人緊急召集

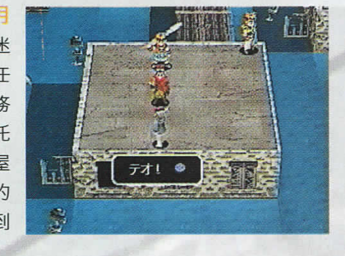
任務說明

因為在コレリア街道出現數量不少的怪物，所以事務所就想集合現時所有獵人的力量去將那些怪物擊退。這是一個戰鬥委託，而且完成方法很簡單，只需要和怪物戰鬥一場和勝利的話便會完成任務，在這場戰鬥中玩者可以熟習一下テオ獨有的カーティッシュ能力。

任務九　當畫家的模特兒

任務說明

屬於迷你遊戲的任務，在事務所接受委託後走到宿屋聽取老闆的委託後走到碼頭找畫家，跟着就會開始迷你遊戲，這迷你遊戲的玩法是聽畫家叫誰的名字，就按一下屬於該角色的按鈕，遊戲分開三段，只要三段在沒有錯誤的情況下完成指令，任務便算完成。





任務十　希望抓到形跡可疑的男子

任務說明

委託是由一住在リノ的女子發出，近來她發現在她家門外經常有一神秘男子出現，她恐怕對家人不利於是就希望獵人能夠將這人捉出來問過明白。在事務所接受委託後走到這女子的家，過了一會果然有人男子將ミナ引到ノアリスの森去，不過這時那裏卻突然出現怪物，只要將怪物擊倒就會繼續餘下的情節，任務就完成。



任務十一　尋找可以飼養怪物的主人

任務說明

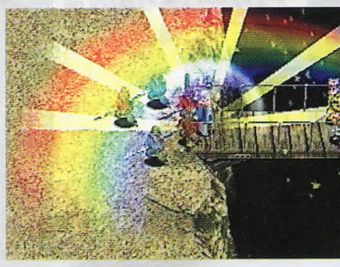
這任務不屬於戰鬥任務，不過進行途中卻需要進行兩場戰鬥，接受任務後離開リノ去到ベルニカ村找村長，之後經アストー二橋到シスターリーザの牧場，但經過アストー二時橋因為有怪物阻止所以不能通過，先到ノアリスの森尋找「しずめる木の實」，找到後再次到アストー二橋將道具擲給怪物吃，怪物就不再阻止三人通過，過橋後到達シスターリーザの牧場，在這裏終於找到一個愛護怪物的女子，將怪物交給她後就完成任務。



任務十二　將アストー二橋上的盜賊集團擊倒

任務說明

因為在アストー二橋那處出現了一班專門搶劫過橋的路人，於是事務所就想聘請獵人將這盜賊打倒。這是一個戰鬥任務，只要在事務所接受任務後就會自己去到アストー二橋處，在看過對方五人戰隊式的出場方式後就開始與他們戰鬥，只要戰勝他們任務就算完成。



任務十三　實現畫家的願望

任務說明

先前已見過一次的畫面ガース最近腦中不停出現繪畫的新提議，但不論他怎樣開始也不能集中精神，ガース希望獵人可以幫助他解決這個煩惱。在事務所接受委託後就走到酒吧找ガース，原來ガース不能集中精神繪畫的原因是因為一位漂亮的女仕，這時就會進入追女孩的迷你遊戲，玩法非常簡單，ALEC派出RUTS聘請這位女子作ガース的模特兒，RUTS會先問女子一條問題，這條先選第二項，之後四題全部選第一項便可，對話完結後女子就願意作ガース的模特兒，任務亦順利結束。



任務十四　將コレリア街道上的怪物擊倒

任務說明

因為上次在コレリア街道的殲滅行動不夠徹底，所以那裏的怪物又再次聚集起來令危機再次出現，所以事務所再次聘請獵人希望能將那裏的怪物徹底地清除。又是一個戰鬥任務，接受委託後就會立即去到コレリア街道，將怪物全部擊倒後會出現另一班執行清除任務的獵人，在雙方寒暄一番後回到事務所就算完成任務。



任務十五　回收謎之飛行物

任務說明

這是由リノ道具店老闆發出的委託，希望獵人到カルカド山脈找出一個不明飛行物，將之收回交給他。在事務所接受委託後走到道具店找バグダ先生詢問任務的有關情形，收取情報後就可離開沿路去到カルカド山脈，在那裏再次遇到之前在コレリア街道幫助過主角們的女科學家シャロ





ン，另外也看見這次任務所尋找的不明飛行物，取得後便可將這東西交給道具店的バグダ先生，任務就算完成。



任務十六　持有炸彈在地下室的男子

任務說明

委託人是ノリ酒吧的老闆，因為酒吧地下室的酒最近總會莫名其妙的減少，經調查後發現到原來有一名男子在偷喝，而且他手上還持着炸彈不準任何人接近，所以希望能夠借助瘦人的力量解決這事。接受委託後便到酒吧找老闆，聽取有關資料後便走到地下室，果真有一名男子手持炸彈在這裏，這男孚就是之前見過面的ルバート先生，但看來他神智在一個非常不清醒的狀態，所以現在首要做的就是找一名醫生給他診斷，離開酒吧到同在市內的藥店（在碼頭那邊）找到モネール，帶他到酒吧觀看ルバート先生，經他診斷後認為ルバート是中了毒，只要服食「毒よけの實」就能痊癒，只要將這道具給ルバート先生吃下他就會回復正常，如果身上沒有這道具就需要到道具店購買。ルバート先生吃下解藥後果然回復正常，但他說他沒有喝過這裏一滴酒，此時地下室出現了五隻喜歡喝酒的怪物ポイズンスライム，原來偷喝的不是ルバート是另有其人。只要將這五隻怪物擊倒後任務就算完成。





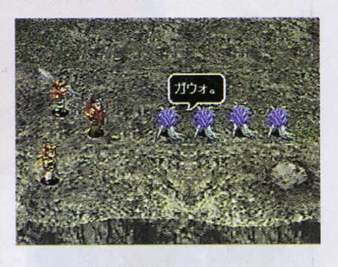




任務十七　尋找跟ボンディット玩的人

任務說明

屬於迷你遊戲任務，主角接受委託後就去到シスターリーザの牧場，原來因為リーザ飼養的怪物數量實在太多，引致不能帶ボンディット出外散心，令牠很不開心，所以她就希望委託獵人能夠帶ボンディット出外玩一下。當ボンディット去到カルカド山脈時竟遇到牠的同類，這時就讓牠去和同類一起，跟着迷你遊戲就在這時候開始，當主角想帶ボンディット回去時，發覺不能認出那一隻才是真正的ボンディット，現在只好憑ボンディット本身的叫聲去認出那一隻才是牠，這時四隻ボンディット都會叫出一聲，只要認出那一個字和開始時ボンディット叫出的字一樣，再選擇那隻ボンディット就會成功認出真正的ボンディット，之後便任務便算完成。

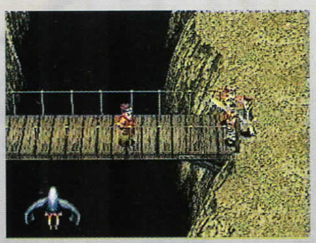


任務十八　拯救ガース

任務說明

又是ガース的事件，他一個人為了尋求繪畫的新靈感而獨自一人走出去尋找創作靈感，取得委託後先到宿屋取得情報，之後就會去到アストー二橋找ガース，當去到那裏見到ガース時，突然有怪物出現，為了ガース的安全當然是叫他立即離開，但ガース竟對着怪物說找到了最佳的模特兒，真的不要命，將ガース拉走後就要對付眼前的怪物，當將怪物全部擊倒後任務就會完成。





任務十九　想見ロッくん

任務說明

這根本是一個無理的委託，一個想見一種叫ロッくん的怪物的少女，但她只是從卡片上知道這種怪物住在「フォレスタモール」地域，其他便一既不知，就連怪物是甚麼模樣也不知道，若果不是要進行遊戲，筆者都不會接下這種無理我委託。在事務所接受委託後知道該名少女現正在怪物協會，去到怪物協會見到那名少女，各她取集好那頭怪物的情報後便可帶她一起離開去尋找怪物，先到コレリア街道看看那裏的怪物是否少女想見的那一種，少女見過怪物後就說這不是她想見的那怪物，於是將怪物擊倒後便離開繼續去尋找，帶少女來到ノアリスの森，少女再看看今次的怪物，少女說這就是她想見的怪物就是這一種，不過、雖然找對了怪物，不過戰鬥還是少不免，在戰鬥過後任務亦總算完成。







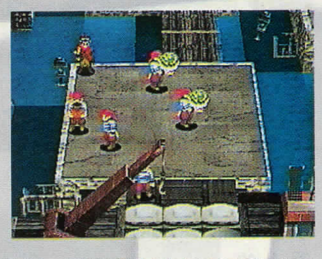
任務二十　請將這謎之物給送去接受鑑定

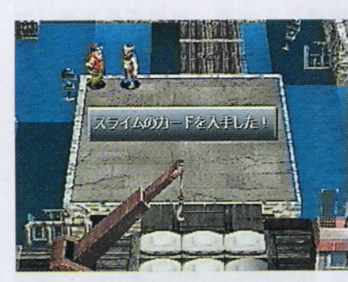
任務說明

屬於道具屋老闆·バグダ的委託，他為了知道先前得到的神秘物體真面目，就發出委託希望有人可以幫助他送到位於「北スラート」區域中協會集落的道具協會。這可算是這二十個任務之中最困難的一個，因為乘船是不能去到「北スラート」的，所以現在便需要尋找其他方法離開「フォレスタモール」去「北スラート」。首先到道具店取得神秘物體，之後走到怪物協會知道只要有飛炎卡就可以去到「北スラート」，不過要取得飛炎卡必需要有三張怪物卡才可以在協會內換走飛炎卡，這三張卡分別是スラート、ダンデライオン和野生ヘモジー，スラート的持有者是，碼頭的貨運工人，如果想得到仔的卡，就需要玩一個迷你遊戲，而遊戲玩法就是要計出工人搬了多少件物件上船，不過不是物件總數，而是每種物件的數量，遊戲開始時會不停有工人將貨物運上船，而貨物種類有三種，工人會將三種貨物不停運上船，只清楚計算出三種貨物各自的數量，之後工人就會問主角三艇貨物其中兩種搬了上船的數量，只要答對後工人就會將スラート卡送給主









角，而ダンデライオン這張卡的取得方法就是要先到ベルリア村，在村中找一名種花的婆婆，她會說出在「大地の傷跡」出現過主角尋找的卡片名的怪物，之後就去到「大地の傷跡」就會遇到一隻黃色花的怪物，只要テオ將牠變成卡片就可以取得ダンデライオン這卡。最後一張就要回到リノ的怪物協會，記得之前有位少女硬要看一種名叫ロックん、是種紫色大鳥的怪物嗎？如果手上沒有這怪物的卡，那就要回到ノアリスの森將那種怪物變成卡，在怪物協會中該名少女還在，和她對話知道她手上持有主角們五在持找中的野生ヘモジー卡，她可以和主角交換，不過她需要主角有ロックん怪物的卡才可，之前筆者叫大家去取的怪物卡派上用場了，利用ロックん卡換取少女手上的野生ヘモジー。這樣、三張卡經已全部集齊，再和協會職員談話，他就會將飛炎卡換給主角，終於取得飛炎卡，但怎樣使用呢？現在走到シスターリーザの牧場找リーザ，向她說出飛炎卡的事，她聽後說她有能力將飛炎卡內的怪物呼喚出來，之後就叫主角們在屋內整頓一下裝備，她先到屋外等候他們，整頓好裝備需要記錄便記錄後便走出屋外，這時リーザ便會叫出封印在卡片內的飛行怪物，在一度強光之後主角三人已經坐在飛炎怪的掌上，飛炎怪就會載着主角三人飛去下一個目的地「北スラート」的。過了一段時間，三人終於來到「北スラート」的協會集落上空，不過飛怪怪好像沒意思將三人平安降落，牠在空中將三人拋起後便離開，三人就以這種特別的降落方法來到目的地「北スラート」。在這裏第一件事就是遇到將會是第四位同伴的CYERYL，不過現在她覺得主角三人不懷好意而沒有理睬他們，不過暫時最重要的就是先將神秘物體拿去道具協會，這樣第二十個任務終於完成。







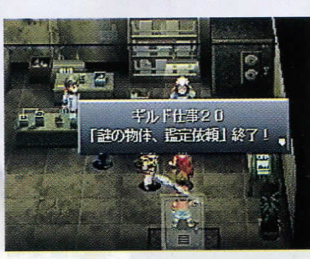












任務報酬表

	GP	報酬	對戰	放棄
任務一	5GP	0G	有	不可
任務二	6GP	80G	無	可
任務三	6GP	100G	有	不可
任務四	7GP	120G	無	可
任務五	8GP	100G	有	可
任務六	8GP	150G	無	不可
任務七	9GP	180G	有	不可
任務八	8GP	200G	有	不可
任務九	5GP	160G	無	可
任務十	7GP	170G	有	可
任務十一	8GP	180G	有	不可
任務十二	7GP	200G	有	不可
任務十三	5GP	170G	無	不可
任務十四	7GP	200G	有	不可
任務十五	9GP	190G	有	不可
任務十六	8GP	180G	有	可
任務十七	5GP	150G	無	可
任務十八	7GP	160G	有	可
任務十九	6GP	150G	有	可
任務二十	9GP	220G	有	不可

ARC THE LAD世界的語言

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T

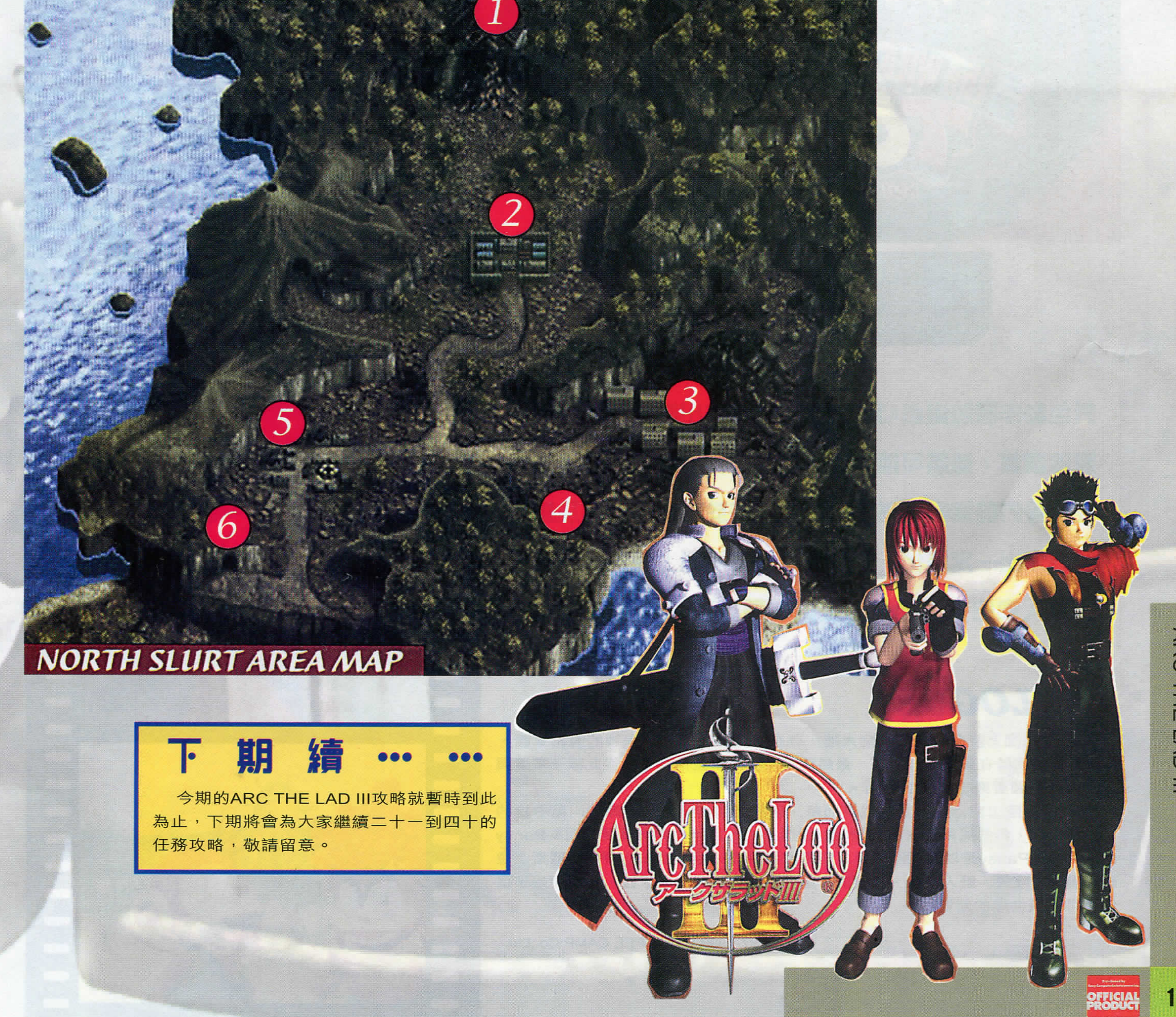
U	V	W	X	Y	Z	!	?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

(大文字／小文字／数字)

事務所任務LIST

區域	任務號碼	任務名稱	發生條件	消失條件
ETEL島	任務一	獵人登錄試驗	進入事務所	無
ETEL島	任務二	保護貴重的藥草	完成任務1	先接受任務6的委託
ETEL島	任務三	運送補給品	完成任務1	先接受任務6的委託
ETEL島	任務四	求救！我家中有恐怖生物	完成任務1	先接受任務6的委託
ETEL島	任務五	招聘試驗官助手	完成任務2~4其中兩個	先接受任務6的委託
ETEL島	任務六	將怪物的蛋送回	完成任務2~5其中兩個	無
FORESTAMOR地域	任務七	將喜愛卡片的男孩帶回來	完成任務6	無
FORESTAMOR地域	任務八	緊急事故！所有獵人緊急召集	完成任務7	先接受任務11的委託
FORESTAMOR地域	任務九	當畫家的模特兒	完成任務7	先接受任務11的委託
FORESTAMOR地域	任務十	希望抓到形跡可疑的男子	完成任務7	先接受任務11的委託
FORESTAMOR地域	任務十一	尋找可以飼養怪物的主人	完成任務8~10其中一個	無
FORESTAMOR地域	任務十二	將·ミミミミミ橋上的盜賊集團擊倒	完成任務11	先接受任務15的委託
FORESTAMOR地域	任務十三	實現畫家的願望	完成任務11	先接受任務15的委託
FORESTAMOR地域	任務十四	將·ミミミミ街道上的怪物擊倒	完成任務11	先接受任務15的委託
FORESTAMOR地域	任務十五	回收謎之飛行物	任務12~14完成其中一個	無
FORESTAMOR地域	任務十六	持有炸彈在地下室的男子	完成任務15	先接受任務20的委託
FORESTAMOR地域	任務十七	尋找跟·ミミミミミミ玩的人	完成任務15	先接受任務20的委託
FORESTAMOR地域	任務十八	拯救·ミミミ	完成任務15	先接受任務20的委託
FORESTAMOR地域	任務十九	想見·ミミミミ	完成任務15	先接受任務20的委託
FORESTAMOR地域	任務二十	請將這謎之物給送去接受鑑定	任務16~19完成其中兩個	無



下期續……

今期的ARC THE LAD III攻略就暫時到此為止，下期將會為大家繼續二十一到四十的任務攻略，敬請留意。

TEXT：與魔豬決戰第二次的福田

東巴！the WILD ADVENTURES

野生小子東巴又再同班魔豬打餐飽



PS
製造商：WHOOPEE CAMP
售價：382港元　發售日：99年10月28日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／1人／MEM／對應DUAL SHOCK









異色動作冒險遊戲《我是東巴！》在推出時受到業界與玩家的讚賞，雖然可能與其開發背景有關，但姑勿論如何在擁躉們的聲音下其續篇在最近終於推出，畫面及操作等都作出一定強化。無論你有沒有玩過上集也好，在正式進入東巴的世界之前敬請收看以下的介紹喲！

PROLOGUE

在一片地圖上沒有刊載的廣闊大陸，存在着由七匹魔豬所率領的魔豬軍團，整個慘苦的大陸在東巴的努力下，最終能夠回復原狀重拾和平，從此猴子辛達與東巴每天都過着樂也悠悠的生活。

某天，大陸上突然有一封信從天而降，東巴打開信封後有一條名叫斯卡拉的昆蟲飛出來，告知魔豬們在「隔鄰大陸」復活了，並且將他非常重要的朋友Pansy帶走。由於Pansy是以前東巴在這裏所認識的少女，為了朋友他於是跟隨斯卡拉跑到隔鄰大陸去。野人東巴、沙塵的辛達與及擔任嚮導的斯卡拉，一同開始了這個不可思議世界的新冒險…

操作簡介

PART I 基本動作

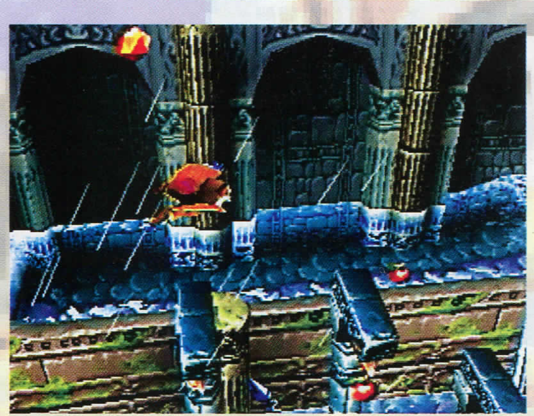
野獸疾跑	←or→＋□
武器攻擊	↑or↗or→＋○
談話．看告示	↑or↓＋○
攀爬	攬着後↑or↓
咬住／投擲攻擊	先×，然後→or↓＋×
大車輪回轉	按住←or→
大車輪回轉跳躍	大車輪回轉時↑or↗or→＋×
移動到另一條線	在出現箭嘴的地方按↑or↓


■必需熟習大車輪回轉

動作遊戲的要點是掌握各種操作技巧，所以大家務必記熟每種動作的特性，尤其是咬住攻擊和大車輪回轉，因為在對付敵人時最有效的方法便是直接跳過去咬着牠，而大車輪回轉這個較困難的技巧則會經常使用到。

PART II 特殊動作

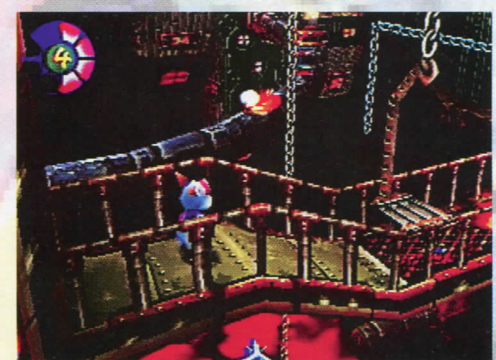
服飾	特點
哥哥加之服	裝備後跳躍會有短暫滯空滑翔能力
飛鼠之服	裝備後連按×就會有長時間滑翔能力
肥豬之服	裝備後可進行臀部攻擊（×跳躍後按×）
魔豬魔法袍	按↓＋○來發動魔法；魔法視乎袍的種類

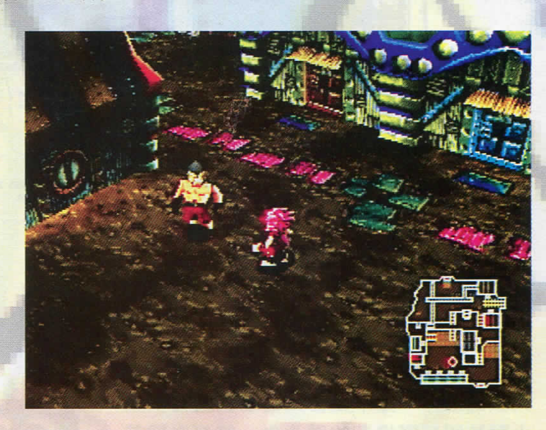

■飛鼠之服大派用場

在今集東巴可藉着裝備不同的服飾，來發動各種特殊能力，例如哥哥加之服與飛鼠之服是用來延長滯空時間，以應付甚少踏腳點的關卡和取得位置較偏僻之道具，至於肥豬之服則有和豬族談話之效用。這次新增的魔豬魔法袍只要打敗魔豬頭目便可取得，但留意使用魔法是會消耗魔力的，故此要避免不必要的魔法發動。

動作畫面與自由行動

和前作一樣，遊戲仍將操作畫面設定了動作畫面和自由行動兩個部份，基本上所有冒險場所都是動作畫面，玩者可任意攻擊和跳躍攀爬。但在自由行動時（通常為村落地區），則只能找人交談及到四周調查，而這裏主要是解決事件和謎題的地方；特點是可作360度隨意移動。


■動作畫面．任你隨意跳躍攻擊


■自由行動．主要是解謎和談話

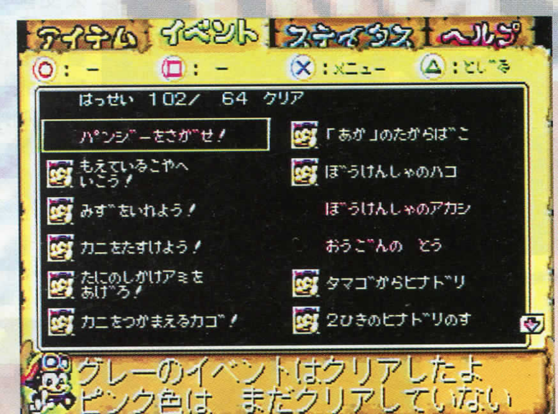
有效地攻擊敵人

雖然咬住動作已能解決絕大部份的敵人，但事情總是有例外的，譬如燃燒着的鬼魂是必需先用冰回力標攻擊，才能除去它身上的火炎。另外，用武器的好處在於可先擊暈它們，以便玩者慢慢地逐隻解決，而按住攻擊掣不放一會則可儲勁作出強力攻擊。順帶一提，就是當咬住敵人後是可以將它向前猛力一甩，像打保齡球般擊倒其他敵人，實用性相當大。


■有些敵人要靠武器攻擊

冒險筆記

不論在動作畫面或自由行動，只要按△就可進入冒險筆記畫面，玩者可在這兒觀看東巴現時身上的道具（綠色是裝備物，粉紅色是重要道具，淺藍色是普通使用道具）、目前引發及完成了的事件、狀態和操作檢索，當中尤其以道具與事件畫面最為重要。



■取得道具與事件完成度一目了然

攻略正式開始

踏入新大陸！先熟習環境！

遊戲一開始就說東巴被坐在岸邊垂釣的大叔釣上岸，斯卡拉告知在老遠處有一頭小蟹被困在燃燒着的房子內，需要立即前往救援，引發了事件「往燃燒着的小屋去」（燃えている小屋へ行こう！）。由於是剛剛開始，玩者最好先熟習一下各種操作技巧與及冒險筆記內的說明，留意在每個區域的出入口都掛了一個告示牌，只要按↑＋○來觀看就可儲存記錄，另外在路邊有時是會有一些花朵的，若調查過它日後便可利用恩惠羽毛（めぐみのハネ）重臨這個區域。

被火場圍困的小蟹

在這個漁夫之村（漁師の村）內，玩者可體驗到立體式構造的遊戲版面，那就是整個區域可分為內外兩層，需要利用搖搖板移向內層去。當爬上第一個搖搖版，只要抓住板中央的蛋就可令它掉到搖搖板尾部的木桶，再攻擊木桶就會令裏面的雛鳥走出來，引發事件「蛋內的雛鳥」（タマゴからヒナドリ）；若捉起雛鳥則會引發事件「2匹雛鳥的巢」（2匹のヒナドリの巣）。隨後重覆這動作打碎旁邊的蛋就能完成「蛋內的雛鳥」，若把2隻雛鳥帶到內層左方大樹頂的鳥巢，就能通過「2匹雛鳥的巢」。另外，在這裏是有一條罕有的魚（めずらしいサカナ）被掛在魚竿上，只要跳躍得宜就能取得。



接着在外層盡頭可爬小屋的樓梯到內層，若爬住紅色寶箱就會引發事件「『赤』之寶箱」（「赤」の宝箱），而落樓梯後就能到達燃燒中的房子，先和老伯談話解決事件「往燃燒着的小屋去」，得知裏面的是黃金小蟹，老伯懇求東巴替他救火。



做個消防士



為了拯救小蟹，東巴於是沿外層行到小屋附近，取得掛在半空的木桶（バケツ），接着折返回第二個搖搖板，利用踏搖搖板以水壓泵水，再走去接住水滴即可完成事件「入水啊」（水を入れよう！），兼引起「協助小蟹」（カニを助けよう！）；記得要預先裝備好木桶來載水。順帶一提，如行到外層盡頭可發現一扇小門，其實這是蟻鼠之里的入口，雖然引發了事件「蟻鼠之里」（アリネズミの里）但目前是無法解決它的，起碼要到達水之神殿才可。



回到火災房子，只要在老伯面前按△進入冒險筆記畫面，使用載水木桶（みずいりバケツ）就可救火，但因火勢猛烈故需要載水合共2次才可完成「協助小蟹」事件，並獲得黃金小蟹（コガネガニ）作為報酬。

尋找星型齒輪

救火完畢，東巴如果從火災房子的左邊離開，就可在攀網上取得星形齒輪並引起事件「以山谷機關把網拉上來」（谷の仕掛けアミを上げろ！），接着在右側發現沒有橋樑連接對岸，解決方法是到盡頭小屋找艾古（アーク），將星型齒輪交給他便可拉起魚網，完成事件「以山谷機關把網拉上來」。後來艾古想東巴替他找回捕蟹用的竹籠，唯一方法是朝左邊走，可先取得捕魚網上的2條魚和新武器回力標，接着發現一頭魔





豬拿着竹籮，可惜東巴情急下「一擊即中」，反而令竹籮丟得老遠去。

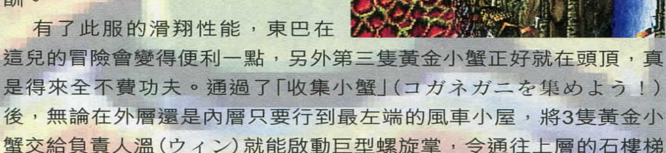


在這個天之大瀑布裏（天の大滝），上側小路有一個冒險者之箱，只要有30000 AP就能打開之，通過事件「冒險者之箱」（冒険者の箱）並獲得道具豬鼻拼圖（ブタハナのパネル），和引發事件「冒險者之証」（冒険者の証）。



GO GO！捉蟹兵團

要捉蟹首先要取得捕蟹竹籮，小心翼翼跳過空中的木桶後就能順利取得，並通過事件「捉蟹用的竹籮」（カニをつかまえるカゴ！），但當心別掉進水裏去。沿着懸崖向前行有兩個相連水草瓶，中間夾着一支茶匙，不過目前未能取得。在這裏又會分為內外兩路，筆者建議先行外路，因為在左邊建築物頂是有一隻黃金小蟹，但需要利用大車輪回轉來跳躍，此外更發現有魚絲勾住了，抓住它就能幫釣魚者取回魚鉤完成事件「勾着的魚絲」（引っかかった釣り糸），並得到哥哥加之服（ココッカのふく）作為報酬。



有了此服的滑翔性能，東巴在這兒的冒險會變得便利一點，另外第三隻黃金小蟹正好就在頭頂，真是得來全不費功夫。通過了「收集小蟹」（コガネガニを集めよう！）後，無論在外層還是內層只要行到最左端的風車小屋，將3隻黃金小蟹交給負責人溫（ウィン）就能啟動巨型螺旋掌，令通往上層的石樓梯出現兼且完成事件「往溫的風車小屋去」（ウィンの風車小屋へ！）。隨後火災小屋的老伯會再次出現，把紅色鎖匙交給東巴，這樣只要打開旁邊的紅色寶箱就可通過事件「『赤』之寶箱」。補充一點，就是如果爬上風車小屋的頂部去，就能望見一個瀑布（滝のむこうがわ），解決它的方法就是要等到前往水之神殿上層的暗洞。

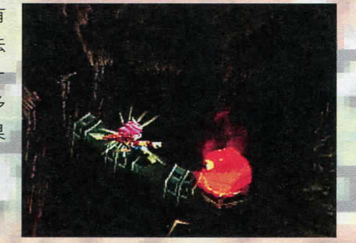




冰之回力標

當沿着樓梯抵達地底大礦山（地中の大鉱山）的管道地帶（パイプ地帶），東巴就會發現眼前被火紅色的怪物阻擋，怎樣打也無法消滅，唯有接跳過去才算。接着一名炭礦都市的人說因為通道被阻無法回家，告訴東巴若能取得冰回力標就可對付那些怪物，從而引發事件「用冰冷來消失」（冷やせば消える！）。

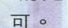
在這區域有幾件事是要注意的，首先是紫色的蟲狀怪物只能用抓住來對付，另外四周都設有一些長鐵鏈，拉動一邊時就會因左右重量不平衡而導致一升一降。向前行有一間被牢牢鎖上了的房，暫時無法內進，而當抓着前面的鐵鏈時另一端竟然升起了冰回力標！不用我多說大家都知道要往哪裏去吧，結果取得了重要道具冰回力標。



解決擋着排氣口怪物

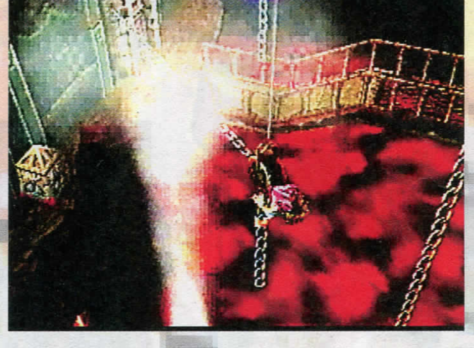
既然武器在手當然怕那班怪物不成，只要向着火紅色怪物投出冰回力標，便可令它們凍結炎氣全消解決事件「用冰冷來消失」，這時就要趁機把區域內全部8隻擋着排氣口的火紅色怪物消滅，成功便可通過事件「除去全部火紅怪物」（全キャッパーをはずせ！）。

順帶一提，在入口小屋底層有一個和鐵鏈連接着的紅色寶箱，裏面藏着強化煤炭（キョウカ　せきたん），但小心別掉進熔岩；在半空中有一個紅色寶箱，裏面裝有2個雛鳥的餌（ヒナドリのエサ）；東面又有一個吊着特別泥塊（とくべつなドロのカタマリ）的鐵鏈台。另外，在由小樓梯轉落去的管道裏，左側盡頭有一扉刻有笑臉的門，但同前是法進入的；下方的是礦坑車乘搭處，需先取得許可證才可。



拉機關開門

在右側有一個可轉入深處鐵門的路口，但卻被2條大鐵鏈阻擋着，首先拉走靠近鐵門的那條，然後再拉礦坑車乘搭處附近的另一條，就能打開通往炭礦都市的入口並且通過「拉開啊」（引いて開けよう！）。這條鐵鏈的對岸有一個冒險者之箱，只要有100000 AP就可取得裏面的豬鼻拼圖。



炭礦之町



在炭礦都市入口，古蘭（グラン）告訴東巴有關都市內的事情，並着他馬上「去Pansy的家」（パンシーの家へ行こう！），至於位置則是都市最上層紅色那一間。當進入都市後，畫面會變成自由行動模式，東巴可在這時和各人交談收集情報，首先是入口附近的小屋住着一名婦人，她的兒子為了替母親治病於是離開都市採藥去，但之後便一直也沒有回音，令她擔心不已。接着在旁邊大房間正中央內的礦



工說管道地帶的火藥庫藏有炸彈，上面的提及有關礦坑車之事，至於下邊的則是沒有創作靈感、希望獲得粘土的工人。再往旁邊的小屋去，裏面有人千叮萬囑東巴別碰那個由名人製造的古壺，可是手多多的東巴再次闖禍（調查古壺2次）將它打碎了，引發事件「名人的壺」（名人のツボ）。

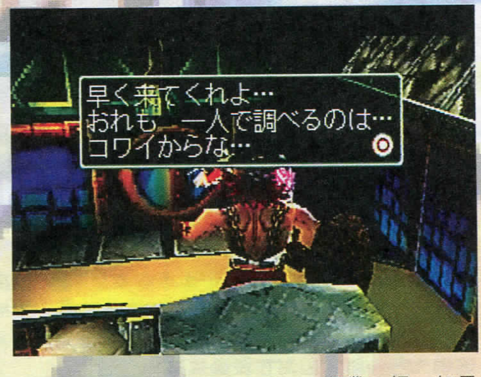
為了將功補過，東巴連忙拾起地上的粘土碎片，送到沒有創作靈感的工人那兒，通過事件「沒有粘土碎片」（なくした　ねんどベラ），不過它原來並非工人所需的材料。原來他想要歷史悠久、藏在泥塊內的舊粘土，但需要把它放在機械室的洗淨機沖洗，東巴記起剛才不是已取得泥塊嗎？於是馬上往機械室去，但幾乎被地上的沙洞絆倒，解決方法是利用綠色鐵車載滿從頭頂運送下來的沙，再倒落那沙洞即可，如是者重覆3次就會完成事件「用沙埋洞」（砂で埋めよう！）。爬樓梯到達地下機械室後，工人告知這裏合共有3台機器，分別是洗淨機、燃燒機與及合成機，但是後兩者則必需要有大槌敲打木樁才能使用。



在都市第二層右邊有一間大食堂，可在裏面取得2個大肉塊，與及閱讀3塊餐牌上特別食物的煮製方法，而廚師先生是會替東巴「製作特別美食」（コックの特別メニュー），但條件是必需帶備餐牌上的材料。

重遇老友辛達

當達成「去Pansy的家」，東巴在找不到Pansy蹤影之餘但卻聽到二樓有聲，原來是一塊會彈動的大泥塊！這時古蘭出現，着東巴一起帶這泥塊到地下機械室沖洗，結果發現藏在裏面的原來是那隻沙塵猴子辛達，並通過事件「沖洗不思議泥塊」（不思議なカタマリを洗え！）。就在辛達醒過來後，一名少年匆忙地急跑過來，嚷着不見了鐵槌，「叻唔切」之辛達聲稱負起找回鐵槌責任，急急腳離開了機械室，東巴唯有自行找辦法替少年找鐵槌。





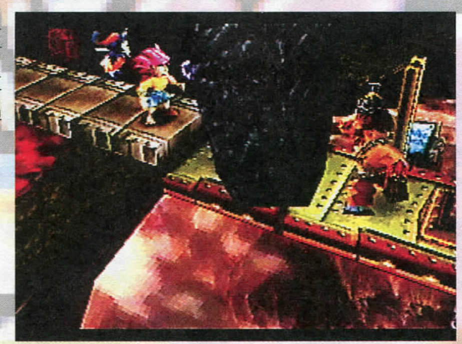
順帶一提，如果將之前取得的特別泥塊放進洗淨機，就會得到純度較低的卡路爾礦石（カルイマイト），完成事件「特別的泥塊裏面」（特別なドロの中身）並開始事件「製造輕合金」（軽い合金を作ろう）。另外，在古蘭之家後門離開，可到達輸送帶左邊的地方，只要將之前取得的強化煤炭給工人就可完成事件「強力燃料」（よく燃える燃料）。

找大槌

由於該少年提及過鐵槌是在礦坑車站開工時使用的，故此東巴便前往礦坑車站，果然在地上找到一個大槌（為甚麼他自己不過來取？奇怪），完成事件「找尋大槌」（トンカチを探せ！）。雖然找回大槌，但不幸地又傳來壞消息，就是那少年跑來告知古蘭老大被困在管道地帶內，有一枚巨大岩石擋着其去路，不過聽古蘭說可利用炸彈將岩石炸毀。聽此話後東巴豈能置之不理？於是馬上到管道地帶四處找尋，結果在地帶最右端需要拉動鐵鏈來張開通道的地方找到古蘭和大岩石，



雖然他用盡了九牛二虎之力，但也無法打碎岩石，最後他叫東巴去火藥庫找炸彈過來。

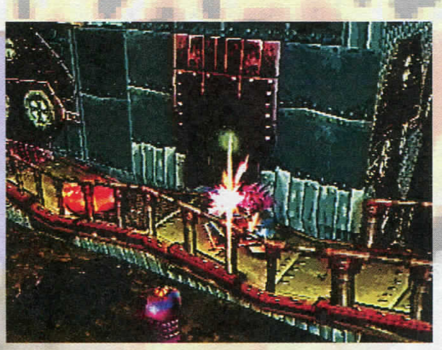


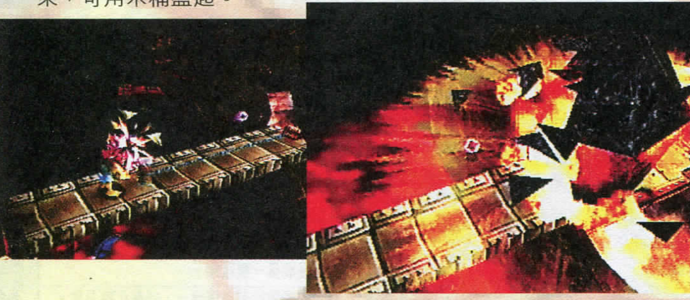
我要做炸彈人

到底火藥庫在哪兒呢？東巴於是返回炭礦都市問過究竟，在大房間有人提及過關於炸彈的事，而如果曾經把泥塊沖洗過並取得粘土的話，再把粘土交給大房間下側的工人他就會將粘土製成一個名人之壺，最後拿回給傷心欲絕被東巴打碎了古壺的人，除可通過「名人的壺」外更能獲得寶物勇氣之歌1/2（ゆうきのじゅもん1／2）。另外，假如之前有和礦坑車站的管理員談話，就可向大房間中央的人索取乘坐礦坑車所需的駕駛執照（トロッコめんきょしょう）。補充一點，就是如果把低純度卡路爾礦石放入燃燒機去，就可得到高純度卡路爾礦石，以將它和哈特尼姆金屬（ハードニウム）合成極輕的合金，通過事件「製造輕合金」。至於哈特尼姆金屬則是藏在位於管道區域最高處之泥塊內，和卡路爾礦石一樣需將它放入洗淨機和燃燒機沖洗及提煉。



幾番思前想後，東巴想起在管道區域入口有一間原先無法進內的房間，發現只要用大鎚轟向突起裝置便能解除鐵門的鎖，藉以進入火藥庫取得炸彈，完成事件「火藥庫的炸彈」（火薬庫のバクダン！）。接着便可返回古蘭被困之處，利用大槌敲打炸彈開關掣就能引爆巨岩，通過「轟飛大岩石」（大岩をふっ飛ばせ！）。隨後古蘭告知Pansy好像被帶到古扎拉牧場那邊，需要乘坐礦坑車才可到達，但興高采烈地離去的他卻忘記了極為重要、用來修理礦坑車路軌的車軌（トロッコのレール），東巴於是連忙「給回古蘭」（グランに届けよう！）。注意，如果用大槌敲向這裏的按鈕，就會有熱水流出來，可用木桶盛起。

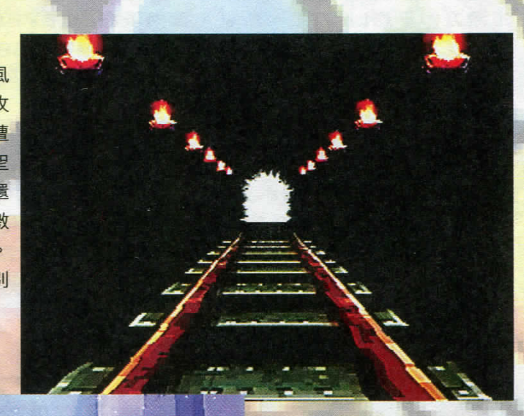




乘礦坑車往新地方

折返炭坑都市後，只要前往原本損毀了的路軌處，就能找到正忙於修理的古蘭，再把他遺留下的路軌交還便可。這時有一輛礦坑車駛來，與此同時一名礦工帶着黑色封印袋（封印のぶくろ）匆忙跑來，但卻被謎一般的閃光搶走了，古蘭說這是魔豬的所為，為拯救Pansy和對付魔豬因此便把「炎之封印袋」交給東巴，希望他能消滅魔豬；最後東巴乘礦坑車前往古扎拉牧場（クジャラの牧場）去。





次回預告

東巴進入寒風刺骨的古扎拉牧場，到底有何遭遇？原來除了聖誕老人之外，還有各種新奇刺激的事等着他哩。去吧！東巴！別向魔豬屈服啊！



超極惡詳盡攻略始動！



製造商：BANPRESTO
發售日期：發售中 售價：7800日圓
容量：256M
SRPG/ MEM

スーパーロボット大戦64

TEXT：赤目黑龍

系統簡介

強度不一的設定

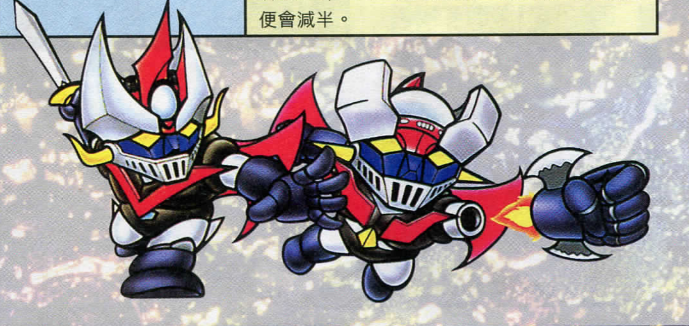
在這次的《超級機械人大戰 64》之中，和之前作品最大的不同之處便是敵人的LEVEL是沒有固定的，這對於喜歡使用「手指」來玩的人而言，這可真是一個惡夢，原因？因為在這次的《超級機械人大戰64》之中，敵人的LEVEL是會因應玩者最強的15個人物的LEVEL來定敵方的平均LEVEL，所以，如果玩者的LEVEL越高，敵人的LEVEL亦會相應的提高，這情況大多會出現在和GB的《超級機械人大戰LINK BATTLER》LINK UP之後發生。

特殊技能

在《超級機械人大戰》系列之中，所有的作品之中也有這種被稱為「特殊技能」的指令，這是在特定的人物之上設有不同的能力，就如好像在《機動戰士》系列之中的「亞寶」，他的特殊能力其中一種便是「新類型人」，這是令他能夠使用像「飛翔砲」等兵器的特殊技能，而其他的人也有着不一樣的特殊技能。

特殊技能一覽

特殊技能	攻效
新類型人(ニュータイプ)	除了有這種能力的人之外，其他人是不可以使用「浮游圓錐砲」等的武器，而強化人亦有這種特性。命中率和回避率亦會有所修正。
聖戰士	能夠使用「奧拿斬」和「超級奧拿斬」等攻擊，而回避率、防禦力會有所修正，更會多了「奧拿護罩」這種防禦功能。
底力	當機體的HP只剩下八分一之時，攻擊時的CRITICAL率便會增加。
SUPER MODE(スーパーモード)	《G高達》系列的機體獨有的能力，當氣力到達130之時，所有的能力值便會+10，亦會有新招式追加。
切拂(切り拂い)	持有劍或射劍的機體特有的能力，而成功率便是駕駛者的LV/ 16，成功的話，飛彈攻擊便會無效。
盾防禦(シールド防禦)	持有盾的機體特有的能力，而成功率便是駕駛者的LV/ 16，成功的話，敵人的攻擊威力便會減半。



強化部件

在《超級機械人大戰》系列之中，除了第一集的《超級機械人大戰》之外，在所有的集數之中也有「強化部件」的存在，而這些部件的作用在於令機體的性能得到提升，而每部機體可以攜帶的強化部件的數量也不同，加上一在遊戲之中一定要將特定的敵人擊倒後才可以得到「強化部件」，所以大家一定要詳細分析過機體的真正的需要才將它裝在機體之上。

強化部件一覽

強化部件	用途
推進器(ブースター)	移動力+1
超級推進器(メガブースター)	移動力+2
哈囉(ハロ)	移動力+2、運動性+25、限界+40、射程+1
PSYCHO FRAME(サイコフレーム)	運動性+20、限界+30
BIO SENSOR(バイオセンサー)	運動性+15、限界+20
MAGNET COATING(マグネットコーティング)	運動性+10、限界+10
APOGEE MOTOR(アポジモーター)	移動力+1、運動性+5
燃料倉(プロペラントタンク)	EN回復200、彈數補給，用完即棄
樸克之紋章(シャッフルの紋章)	氣力基本值+5，即出擊時氣力已是105
米洛夫斯基能量糟(ミノフスキークラフト)	令不能飛行的機體變成飛行機體
高性能雷達(高性能レーダー)	令所有兵器射程+1(MAP兵器及射程1之兵器除外)
蔡百涵裝甲(チョバムアーマー)	HP+500、裝甲+150
混合裝甲(ハイブリットアーマー)	HP+800、裝甲+200
超合金Z	HP+1000、裝甲+300
新超合金Z(超合金ニューZ)	HP+1500、裝甲+400
回復器(リペアキット)	回復2000HP，用完即棄
對BEAM COATING(対ビームコーティング)	機體裝上BEAM COAT，令機體擁有防禦光線兵器能力
I FIELD BARRIER(Iフィールドバリア)	機體裝上I FIELD，令機體擁有防禦光線兵器能力

特殊能力

這種「特殊能力」和之前的「特殊技能」是不同的，這種「特殊能力」是在機體之上的機能，並不是指駕駛者的能力。在不同系列的機體之上，是有着不同的能力，有的可以變形，有的可以合體或分體，以下便是機體中擁有着的「特殊能力」：

特殊能力之效果

特殊能力	效果
BEAM COAT(ビームコート)	當對手使用光線兵器攻擊時，破壞力會減少1000點
I FIELD(Iフィールド)	對光線武器的破壞力減少2000。
PLANET DEFENSOR(プラネイトディフェンサー)	效果和「I FIELD」一樣。
奧拿護罩(オーラバリア)	對光線武器的破壞力減少3000。
瞬幻足・GOD SHADOW(ゴッドシャドー)・分身等	氣力達到130時，有二分之一機會閃避敵人攻擊。
HP回復	每回合開始之時會自行補充HP。
變形	機體變成另一種狀態。
合體・分離	特定的機體能夠多機合一，或是化整為零。

精神指令

「精神指令」是在《機械人大戰》系列之中非常重要的一環，因為在遊戲之中，玩者要藉着不同人物的「精神指令」來令戰鬥更加順利，在眾多精神指令之中，有的是用來補給的，有的則有着破壞性，而當中最厲害的一定是「奇跡」，大家同意嗎？

精神指令一覽

精神指令	功效
根性	為自己駕駛的機體補充最多30% 的HP
補給	為指定的一部自軍機體補充全部的EN和彈藥
超根性(ド根性)	為自己駕駛的機體補充全部的HP
熱血	將攻擊敵方的破壞力增加一倍，只限使用1次
友情	令全部自軍的機體得到50% 的HP回復
必中	在1個回合之內，命中率會提升至100%
愛	令全部自軍的機體得到100% 的HP回復
閃光(ひらめき)	完全將敵方的攻擊回避，只限使用一次(不過如對方使用了『必中』，則會以『必中』優先)
手加減(てかげん)	若自軍負責攻擊的人物的技量比敵方的人物為高，在可以擊倒對手的情況之下，敵方便會餘下10點HP(留給要升LEVEL的人物享用)
氣合	令自己的氣力增加10
幸運	令在戰鬥之中得到的資金增加1倍，只限使用1次
信賴	令指定的自軍機體(1部)的HP得到30% 的回復
加速	令移動力增加3，只限使用1次
覺醒	令自己的移動次數加1
集中	在1個回合之內，令機體的命中率和回避率也增加30%
激勵	令指定的自軍機體1部的氣力增加10
再動	令已經完成行動的機體能再次行動
復活	令被擊毀的機體再次戰鬥
隱身	在1個回合之內，令機體變成穩形狀態，不會受到敵方的攻擊
脱力	令被指定的敵方機體(1部)的氣力減低10
自爆	令在自機旁邊的機體(上、下、左、右4機)受到HP的損傷(包括自軍在內)
替身(みがわり)	為指定的自軍機體承受1次的敵方攻擊
攪亂(かく乱)	在1個回合之內，令所有的敵人的命中率減半
鐵壁	在1個回合之內，令自己的機體的裝甲加強1倍
魂	令自己對敵人的攻擊力增加3倍，只限使用1次
努力	令在戰鬥之中得到的經驗值增加1倍
挑發	令指定的敵人向自己攻擊
偵察	探測1部敵機的資料
祈禱(祈り)	令指定的同伴得到50點的精神POINT回復
奇跡	使用超根性＋氣合×3＋加速＋幸運＋必中＋閃光＋魂

PARTNER支援效果

在遊戲之中，是有所謂的「PARTNER」效果的，不過，這可說是一個「愛情協調指數」，因為，這所謂的「PARTNER效果」是有分為「雙戀」和「單戀」的，如果是「雙戀」的話，便會令雙方也得到能力提升，而「單戀」的話，便只得一方得益，至於所謂的得益，便是攻擊力、防禦力增加30點。

雙戀LIST

♂嘉美尤(カミーユ)	←→	♀花園麗(ファ)
♂嘉美尤(カミーユ)	←→	♀科(フォウ)
♂西布頓(シーブック)	←→	♀茜茜里(セシリー)
♂斯羅(シロー)	←→	♀愛娜(アイナ)
♂兜甲兒	←→	♀弓靜文(さやか)
♂狄比度(デビッド)	←→	♀絲蒙妮(シモーヌ)
♂多蒙(ドモン)	←→	♀莉櫻(レイン)
♂捷度(ジュドー)	←→	♀露嘉(ルー)
♂積古斯(ゼクス)	←→	♀萊茵(ノイン)
♂杜雷特(デューク)	←→	♀光(ひかる)
♂兜甲兒	←→	♀瑪莉亞(マリア)
♂狄奧(デュオ)	←→	♀希露狄(ヒルデ)
♂武(タケル)	←→	♀羅錫(ロゼ)
♂美亞度(ミリアルド)	←→	♀萊茵(ノイン)
♂座間翔(ショウ)	←→	♀瑪比露(マーベル)

單戀LIST

♀亞莉比(アレンビー)	→	♂多蒙(ドモン)
♂比查(ビーチャ)	→	♀艾露(エル)
♀艾露(エル)	→	♂捷度(ジュドー)
♂波士(ボス)	→	弓靜文(さやか)
♀真實系女對手(ライバル)	→	♀真實系女主角
♀艾瑪莉(エマリー)	→	♂布拉度(ブライト)
♂波士(ボス)	→	♀炎純(ジュン)

基本故事簡介

因為人類的數目不斷的增加，所以向宇宙殖民已經是不能避免的事，而人類自從向宇宙殖民，已經過了大約兩個世紀了，而在地球周圍的宙域之上，存在着的殖民衛星亦有數百個之多，在這時代之中，已差不多有接近8成的地球人生活在宇宙之中……

然而，留在地球上的大多也是所謂的「特權階級」，他們相信可以在地上控制着宇宙的殖星，因此，地球上的高官們也視宇宙的人類是次等的，而且聯邦政府亦對宇宙的殖民星使用高壓手段。

錢往往是萬能的

在遊戲中，大家可以利用手上的金錢使自己的機體得到強化，不過，在全15 LEVEL的強化之中，要怎樣使用金錢才是最化算呢，下面的資金使用表便可以幫大家一把了。

改造資金表

		1段	2段	3段	4段	5段	6段	7段	8段	9段	10段	11段	12段	13段	14段	15段
HP	費用	2000	4000	6000	8000	10000	12000	14000	16000	18000	20000	22000	24000	26000	28000	30000
	增加數值	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
EN	費用	1000	15000	15000	2000	2000	3000	3000	4000	4000	5000	5000	6000	6000	7000	7000
	增加數值	10	10	10	10	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
運動性	費用	5000	8000	10000	12000	15000	20000	25000	30000	35000	40000	45000	50000	55000	60000	65000
	增加數值	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
裝甲	費用	3000	5000	8000	10000	15000	20000	25000	30000	35000	40000	45000	50000	55000	60000	65000
	增加數值	100	100	100	100	100	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
限界	費用	1000	1500	1500	2000	2000	3000	3000	4000	4000	5000	5000	6000	6000	7000	7000
	增加數值	10	10	10	10	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

《超級機械人大戰64》全流程圖

A 超級機械人系

1. 戰鬥吧！戰血之戰士們(戦え！熱き血のファイターたち) 超(男主角)
2. 出擊！史姆古(出撃！スイームルグ) 超(女主角)
3. 憤怒之甲兒 魔神站起來！(怒りの甲児　魔神立つ！)
4. 米基尼與百鬼(モケーネと百鬼)

超(女主角) / 超(男主角)

5. 苛烈！猛攻之艾布斯(苛烈！猛攻のエルブルス)

超(男主角)

6. 流星墮落之日(流星が落ちた日)

超(女主角)

7. 男子漢的堅持！？決別之時(漢の意地！？決別の時)
8. 大膽不敵 路・卡恩之挑戰(大胆不敵　ル・カイン)

B 真實機械人系

9. 流轉 真(男主角)
10. 在硝煙之中(硝煙の中で) 真(女主角)
11. 群起的殺人機器(群がる殺人機)
12. 時間在流動着(時は流れた)
13. 少女看到的流星(少女が見た流星)
14. 黑色高達(黒いガンダム)
15. 華麗的路・卡恩(華麗なるル・カイン)

---

16. 痛苦之刃(苦しみの刃)
17. 導向破滅的高達(破滅を導くガンダム)
18. 哀・戰士們(哀・戦士たち)

超級系 / 真實系

19. 擊破卑劣的陷阱！(卑劣な罠を破れ！)
20. 悲傷的HONG KONG CITY(悲しみのホンコンシティ)
21. 從海與大地之狹縫間通過(海と大地の狭間より)

超級系 / 真實系

22. 名字是草間大作(その名は草間大作)
23. 背叛之町(裏切りの町)
24. 迷走的命運
25. 衝擊之維多利亞(衝撃のビクトリア)
26. 札比轉生！(シャピロ、転生！)
27. 血漬班班之道(血ぬられた道)
28. 理想，破滅(理想、潰えて)
29. 再見 我的老師(再会　我が師よ)
30. 回到樸克之名之下(シャッフルの名のもとに)
31. OPERATION D BREAK(オペレーション・デイブレイク)

選擇『OZの行いを認めるわけにはいかない』

32. 戰士 永別吧(さらば戦士よ)
33. 梁山泊之戰

選擇其他答案 / 選擇第2個答案

選擇『OZに入り秩序回復に努める』

往獨立軍路線

34. 宇宙的呼喚聲(宇宙の呼ぶ声)
35. 虛假的和平(偽りの平和)
36. 激鬥！拉比亞萊斯(激闘！ラビアンローズ)
37. 野心的終結(野望の終焉)
38. SWEET WATER防衛戰(スウィートウォーター防衛戦)
39. OZ分裂 前編
40. OZ分裂 後編
41. 明鏡止水
42. 名字是艾比昂(その名はエピオン)

完全和平路線

48. 擴散的惡意(広がってく悪意)
49. 淨化
50. 遙遠的和平(遠き平和)
51. 燃燒不盡的流星(燃え尽きない流星)
52. 戰鬥的意義是(戦いの意味は)
53. 煞古帝國崩壞(サンクキングダム崩壊)
54. 突入！破壞移動要塞！ 前編
55. 突入！破壞移動要塞！ 後編
56. 覆蓋地球圈的暗雲(地球圏を覆う暗雲)

OZ路線

65. 新的路(新しき道)
66. 為了統一地球圈(地球圏統一のために)
67. 人類的勝利，之後…… 前編
68. 人類的勝利，之後…… 後編
69. 破壞多魯禁斯(トールギス破壊)

選擇『ロームフェラには従えない』 / 選擇『あくまでもOZとして動く』→ 73

70. 月球是地獄！(月は地獄だ！)

成功 / 失敗 → 74

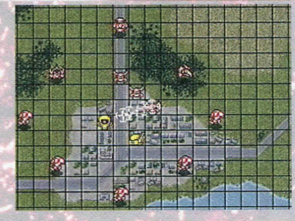
71. 野心要到達的目的地


43. 混沌的地球圈
超級系男主角．真實系男主角
往特殊版圖
44. 麥斯與馬克(マーズとマーグ)
如果是超級系：莉娜不在隊中
如果是真實系：莉娜在隊中
45. 登場！超力電磁俠(登場！超電磁ロボ)
46. 在那眼中看不到未來(その瞳に未来は映ることなく)
47. 混亂迷惑的出擊(混迷への出擊)
特殊版圖
真實系男主角
83. 從這裏開始在一起(ここより共に)
超級系男主角
84. 分出高下之時(決着の時)
獨立軍路線 2
57. 回歸戰場(戦場へ帰る)
選擇『自分たちだけで戦う』
選擇『トレーズにつく』
58. 銀河帝國的威脅
59. WHITE FANK(ホワイトファング)
60. 在爭鬥不息的世界(争い絶えない世界で) 前編
61. 在爭鬥不息的世界(争い絶えない世界で) 後編
62. 激戰之宇宙
63. 回歸木星之男(木星帰りの男)
64. 兄與弟
OZ 路線 2
72. 惡夢再次到訪(再び訪れた悪夢)
73. MOON ATTACK(ムーンアタック)
74. 不能變成神之男(神になれなかった男)
75. 混沌不會終結(混沌は終わらない)
76. 純粹是巧合而已(純粋であるがゆえに)
77. 拳是棲宿在心之中(その拳に心宿して)
78. 多利斯抹殺指令(トリーズ抹殺指令)
超級系男主角．真實系男主角
進入特殊版圖
79. 基力馬札羅的風暴(キリマンジャロの嵐)
80. 亞古捷斯來的使者(アクシズからの使者)
81. 斯洛哥站起來(シロッコ立つ)
82. 共同戰線
85. 銀河帝國軍先遣艦隊
86. 獸戰機基地 總攻擊
選擇『本隊と行く』
選擇『ドモンたちと行く』
選擇『豹馬たちと行く』
87. 死鬥！大嶼山大決戰(死闘！ランダオ島大決戦) 前編
89. 女帝煞妮菈的人類狩獵(女帝ジャネラの人間狩り)
88. 死鬥！大嶼山大決戰(死闘！ランダオ島大決戦) 後編
90. 決死之突破作戰 前編
成功
91. 決死之突破作戰 後編
失敗
92. 歪曲的宇宙(ゆがむ宇宙)
93. 就算這樣也不能放棄 前編
94. 就算這樣也不能放棄 後編
95. 沒有勝利者之戰(勝利者のいない戦い)
96. 地球圈制壓
97. 決戰宙域 前編
98. 決戰宙域 後編
99. 野心
100. 亞古捷斯攻防 前編
101. 亞古捷斯攻防 中編
102. 亞古捷斯攻防 後編
103. 惡夢再來
選擇『ムゲの宇宙へ行く』
選擇『地球圏残留』
104. 最後的咆吼
105. 走向破滅的序曲(破滅への序曲)
106. 看不見的明日(見えない明日)
107. 古斯哥絕對防衛戰(クスコ絶対防衛戦) 前編
108. 古斯哥絕對防衛戰(クスコ絶対防衛戦) 後編
109. 絕望與悲傷之拳(絶望と悲しみの拳) 前編
110. 絕望與悲傷之拳(絶望と悲しみの拳) 後編
111. 決戰！與祖皇帝祖魯的對決！(決戦！皇帝ズールとの対決！) 前編
112. 決戰！與祖皇帝祖魯的對決！(決戦！皇帝ズールとの対決！) 後編
113. 生與死的未來(生と死の未来)
114. 宇宙旋渦(宇宙の渦)
115. 哈曼之影(ハマーンの影)
116. 驅逐野心(駆り立てる野心)
117. 生命消散(生命、散って)
118. 不會甦醒的惡夢(醒めない悪夢)
選擇『地球圏残留』
選擇『ムゲの宇宙へ行く』
119. 遙遠的賭搏(遥かなる賭け)
120. 馬沙的叛亂(シャアの反乱)
121. 恐怖！DEVIL ACCESS始動！(恐怖！デビルアクシズ始動！) 前編
122. 恐怖！DEVIL ACCESS始動！(恐怖！デビルアクシズ始動！) 後編
123. 絕叫之宇宙
124. 未來掌握在這手中(未来をこの手に)
ENDING

1. 戰鬥吧！戰血之戰士們

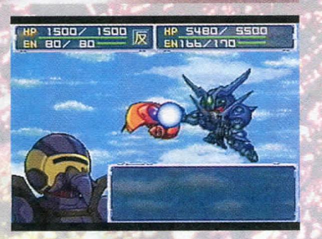
勝利條件：敵方全滅　　**失敗條件：主角被擊倒**

戰鬥重點



戰鬥一開始，暗黑大將軍帶同手下前來攻擊，於是主角便和師兄一同出擊，在這話之中，玩者記着，主要是將敵人全消滅，所以要速戰速決，而最強的機體便是由暗黑大將軍所駕駛的米基洛斯，至於其他的敵人攻擊力不是太強，「稍為」出力已可將他們消滅。至於在央的NPC，肯定是死路一條，所以不也罷。

戰術運用



在這戰之中，玩者要別注意主角的LEVEL，因為在「男子漢的堅持！？決別之時」一話之中，主角的好對手卡捷便會「掉轉鎗頭」，所以玩者大可以將他置之不顧，將他放一旁，不用他作任何的戰鬥，反而，主角則要把屋所有的機會升LEVEL，尤其是如果玩者是一心要將GB的《LINK BATTLER》的資料轉到這裏的話，因為敵人的LEVEL會跟隨玩者隊中人物的LEVEL而變更，所以一旦LONK UP，敵人的LEVEL可能會暴升，這時候，主角便可能會因LEVEL不足而陷入苦戰。

重要EVENT

在這裏是會有一點兒的敵增援出現，他們會在自己的成員剩下6機之時出現，雖然出現的也是一些小型戰機，不過由於是經過強化，所以也要小心。幸而，在敵軍增援之時，泰坦3也會在「B」地點出現，不過，以他那LEVEL 5的能力，最好也是不參與戰鬥，否則便會和主角「爭飯食」。

而且，暗黑大將軍會在HP被削去一半之時撤退，所以將他殺死便要「留手」，讓泰坦3作最後一擊。

A自軍初期機體

機體	駕駛者
EARTH GAIN（アースゲイン）	超級系男主角
拜羅斯（ヴァイローズ）	超級系男主角之對手

B自軍增援機體（敵增援出現後）

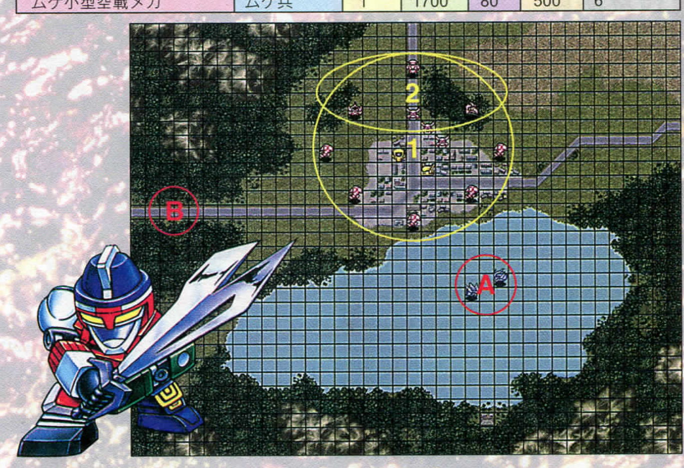
機體	駕駛者
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
米基洛斯（ミケロス）	暗黑大將軍	0	20000	270	9000	1
戰鬥獸奧比利斯（戰鬥獸オベリウス）	AI	0	9000	150	2000	1
戰鬥獸古拉奧斯（戰鬥獸ゲラトニオス）	AI	0	8000	150	1800	1
積化（ゼイ・ファー）	ムゲ兵	0	3000	90	1000	3
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	5

2. 敵方增緩機體（敵機數量低於6部時）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	1	1700	80	500	6



2. 出擊！史姆古

勝利條件：敵軍全滅　　**失敗條件：主角被擊倒**

戰鬥重點



這裏的戰鬥是女主角第一場的戰鬥，不過，由於在身邊有着一部非常強大的「泰坦3」，所以根本不用擔心，反而要小心一下女主角的LEVEL問題，因為她不像男主角般有着「努力」這個精神指令，所以要令她成長，便一定要她「多殺人」，否則，不知到何年何月才能成長起來。

戰術運用



這戰之中，女主角要盡量提升LEVEL，所以泰坦3基本上不用出手，而在攻擊力方面，「史姆古」的戰鬥力非常不俗，唯一要小心的便是EN和彈數的問題，最危險的便是「史姆古」的攻擊之中，可作1格以攻擊的只有兩招而已，而且在攻擊之中，大部份也是格鬥技，這些對地的攻擊對在空中的敵人完全無效，所以要好好的運用第2招的射擊，不要胡亂使用呢！

在這兒的戰鬥有一點要非常小心，便是在敵方的機體數目跌至8之時，自軍便會有增援出現，她便是駕駛着「多路」的「施蒙妮」，不過，大家不要太過開心，因為只要大家再殺兩部敵機，敵方的增援便會在「施蒙妮」的下方出現，所以最好可以讓她有一回合時間逃走，否則……其實情況也不是太過危險，因為增援的只是小型戰機而已，如果大家想「栽培」她的話，大可讓她一人來解決。

重要EVENT

在這話之中，基本上沒有太重要的EVENT，最重要的還是升LEVEL。

1. 自軍初期機體

機體	駕駛者
史姆古（スイームルグ）	超級系女主角
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈

B 自軍增援機體（敵機餘下8部時）

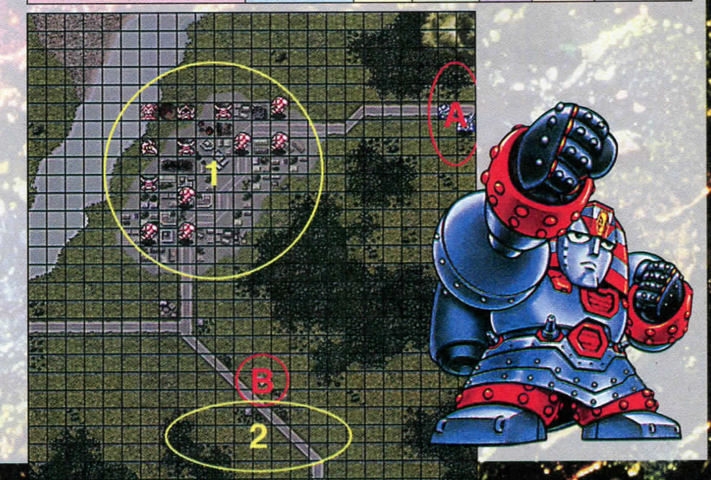
機體	駕駛者
多路（ドール）	施蒙妮（シモーヌ）

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
戰鬥獸丹狄（戰鬥獸ダンテ）	AI	0	10000	160	2200	1
戰鬥獸奧比利斯（戰鬥獸オベリウス）	AI	0	9000	150	2000	1
戰鬥獸古拉奧斯（戰鬥獸グラトニオス）	AI	0	8000	150	1800	1
積化（ゼイ・ファー）	ムゲ兵	0	3000	90	1000	3
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	6

2. 敵方增緩機體（當敵機餘下6部或以下時）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	5

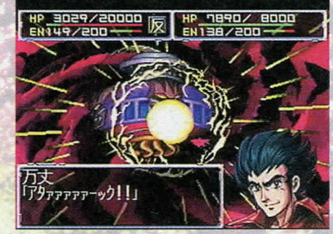


3. 憤怒之甲兒 魔神站起來！

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：自軍全滅

戰鬥重點

在這戰之中，玩者要小心一點，便是在左邊版圖之中，鐵甲萬能俠是在眾多敵人的中間，這是非常危險的，幸而在這戰之中是沒有敵方的增援部隊出現，所以形勢上也不是太過嚴峻，和上一話一樣，這話的勝利條件是「敵全滅」。



戰術運用

因為開始之時鐵甲萬能俠被困在敵人的中間，所以一定要盡快逃出這個危險的地方，而在左邊的同伴便要第一時間上前助戰，不過，如果大家對鐵甲萬能俠的裝甲有信心的話，大可以一面逃走，一面反擊，這樣，便可以令主角到達之時可以「執死雞」，盡快升LEVEL，得到新的招式。

大家一定要記着，因為鐵甲萬能俠的移動是心較慢的，所以不能讓他走進森林，最好便是沿着道路一直向右走，這便可以在最短時間之內逃出敵陣。而在這裏要注意的便是自軍的攻擊方式，在版圖右邊的戰鬥機基本上是不堪一擊的，所以可以直接讓主角解決，不過記着，在對付這些「嘍囉」之時，不要用太強的技，留待對付左方的敵人時才用。



重要EVENT

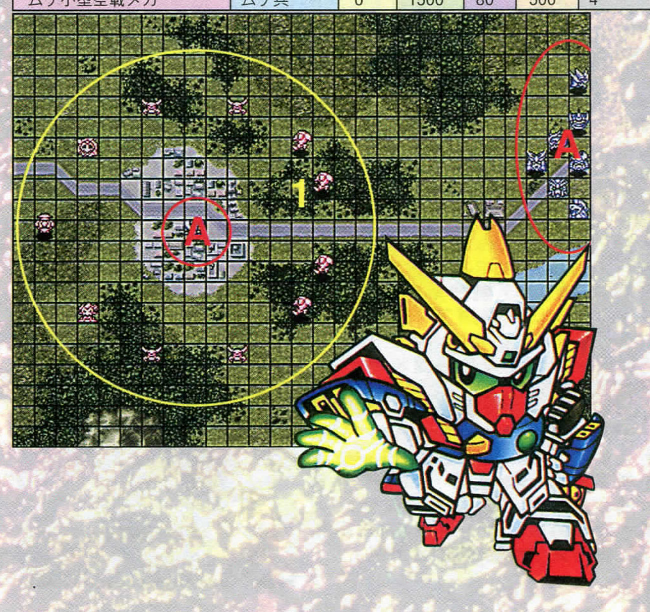
在上文之中也說過在這話之中沒有敵增援，所以戰鬥也比較易，不過，如果玩者是「愛」玩這遊戲的話，便可以讓甲兒和地獄大元師一戰，這樣，便會有特別的對話EVENT出現，然而，這對話是對故事內容沒有任何影響的，不過，要記着，當地獄大元師的機體的HP被削至餘下30% 時，他便會撤退。

A 自軍初期機體

機體	駕駛者
EARTH GAIN（アースゲイン）	超級系男主角
拜羅斯（ヴァイローズ）	超級系男主角之對手
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
米基洛斯（ミケロス）	暗黑大將軍	0	20000	270	9000	1
戰鬥獸史古魯（戰鬥獸ズグール）	AI	0	11000	170	2400	1
戰鬥獸丹狄（戰鬥獸ダンテ）	AI	0	10000	160	2200	1
積化（ゼイ・ファー）	ムゲ兵	0	3000	90	1000	4
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	4



4. 米基尼與百鬼

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：自軍全滅

戰鬥重點

在這場戰鬥中，自軍的出擊位置實在有點尷尬，因為開始之時是在城市之上，不過，這不是一個好地方。而在開始之前，愛美神便會加入成為隊員之一，這是非常好的事，因為這是隊中唯一一部補給機，她的EN回復能力將會是勝利的關鍵。不過，由於其戰鬥力非常有限，所以大家不能將她放到前線上作戰。



戰術運用

在上文中到城市不是作戰的好地方，因為當敵機只剩下5部之時，增援部隊便會在「2」地點出現，這正好是在城市的左上方，如果開始之時自軍不向右下方前進的話，在這個時候便會被前後夾擊，陷入非常危險的境地；而另一面，一開始便向右下方移動是非常聰明的做法，因為在敵初期機體之中，大多也是能力中較低的，所以理應先行解決。

在敵方的增援部隊之中，有一部大家也會感到熟口熟面的敵人，那便是「鐵甲鬼」了，不過在這裏是不能說得他的，如果大家記性好的話，「鐵甲鬼」是要「三一系」的流龍馬才可以，所以現時便要先將他先解決。

重要EVENT

在這話之中，共有兩部「BOSS級」的敵機，分別是在右下方和左上方的「米基洛斯」和「合體百鬼機械人」，而且在這話的戰鬥之中，這兩部機也會在失去60% HP時撤退，所以說着要計準HP來攻擊，而且最好利用泰坦3來解決，因此在戰鬥之中要盡快將泰坦3的氣力提升到120，讓他使出「SUN ATTSACK」。

A 自軍初期機體

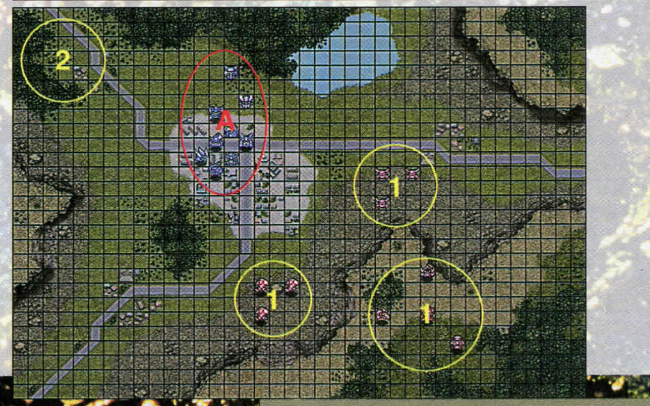
機體	駕駛者
EARTH GAIN（アースゲイン）	超級系男主角
拜羅斯（ヴァイローズ）	超級系男主角之對手
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒
愛美神（アフロダイA）	弓靜文（さやか）

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
米基洛斯（ミケロス）	暗黑大將軍	0	20000	270	9000	1
戰鬥獸丹狄（戰鬥獸ダンテ）	AI	0	10000	160	2200	1
戰鬥獸奧比利斯（戰鬥獸オベリウス）	AI	0	9000	150	2000	1
戰鬥獸古拉奧斯（戰鬥獸グラトニオス）	AI	0	8000	150	1800	1
積化（ゼイ・ファー）	ムゲ兵	0	3000	90	1000	3
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	3

2. 敵方增緩機體（敵機餘下5部時）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
合體百鬼機械人（合體百鬼ロボ）	基拉博士（グラー博士）	0	21000	250	10000	
機械鐵甲鬼（メカ鉄甲鬼）	鐵甲鬼	0	7500	300	4000	
機械暴龍鬼（メカ暴竜鬼）	暴龍鬼	0	9800	250	3000	
積化（ゼイ・ファー）	ムゲ兵	0	3000	90	1000	3
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	3



5. 苛烈！猛攻之艾布斯

勝利條件：敵方全滅　　失敗條件：自軍全滅

戰鬥重點



在這戰之中，女主角的對手「艾莎」第一次出現，其實，兩名駕駛員是認識的，就算是所駕駛的機體也是大同小異的，所不同之處便是艾莎的「艾布斯」是一部飛行機體，而女主角的則是陸戰機體，所以女主角是比較遜色的。而另一方面，因為這話之中是沒有敵增援的，所以作戰也比較安心。

戰術運用



由於敵人全部在右手邊，所以作戰的目的非常簡單，便是將在右邊的敵人全部消滅，話是這樣說，不過要做到也不是一件易事，首先，和上兩版的目的相同，玩者要以提升女主角的LEVEL為優先，所以，理應一馬當先，衝上前和敵人作戰，對於女主角而言，前方的敵人不是太難對付，尤其是那5部渣古II，戰鬥力非常有限，至於後方的則比較麻煩了，當然，最難對付的便是「艾布斯」。

由於「艾布斯」是飛行機體，所以如果之前已經用盡了對空兵器的話，便要被逼利用其他機體將她解決，然而這不是一個好方法呢！

重要EVENT



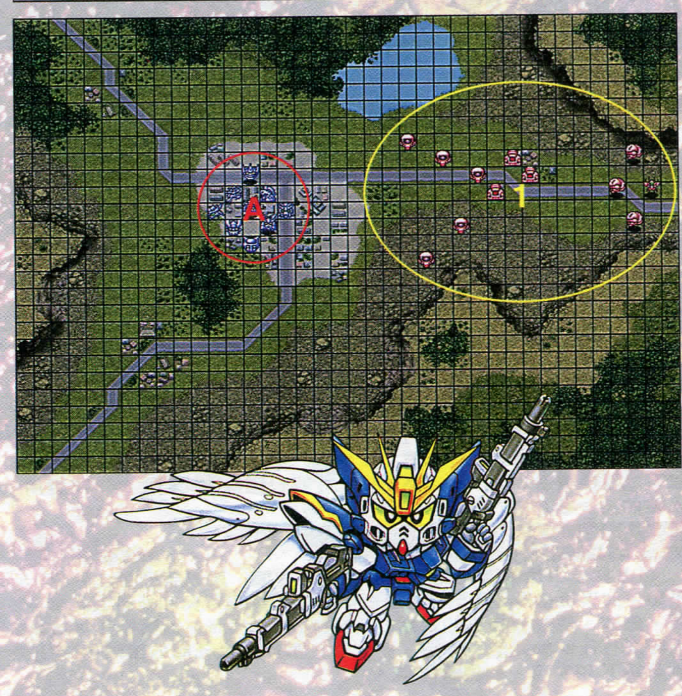
在這話之中並沒有別的EVENT，不過，玩者要記着，當「艾布斯」一被消滅，所有敵人也會撤退，如果要得到最大的收益，便一定要先將其他敵人消滅。而在這話之中，自軍4名成員和「艾莎」戰鬥之時也會有對話出現。

A 自軍初期機體

全員出動	

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
艾布斯(エルブルス)	艾莎(アイシャ)	0	4500	310	3000	1
エアリーズ	スペシャルズ	0	3300	110	1000	3
多拉戈斯(トラゴス)	スペシャルズ	0	3000	100	1300	3
渣古II(ザクII)	スペシャルズ	0	2600	80	500	5



6. 流星墮落之日

勝利條件：敵方全滅　　失敗條件：自軍全滅

戰鬥重點



在戰鬥開始之前，露嘉便會帶同她的積根加入自軍，因為知道了有關宇宙殖民星的「M作戰計劃」之後，自軍便向有所謂「流星」出現的地方調查，結果給他們發現了其中一部的「高達」，他正要向敵方的基地攻擊，所以玩者要助他一把。

戰術運用



在這一戰之中，因為有中立的NPC在場，所以或多或少也會影響玩者的作戰，因為他們會自行移動，而且亦會和玩者「爭飯食」，所以大家可以來一個「以逸待勞」，讓中立軍為自軍開路，亦可以讓他們先將敵軍的HP削除，令自軍可以不費吹灰之力便能夠得到最大的「收益」。

另一方面玩者在戰鬥之中，有一點是可以放心的，因為在戰鬥之中，就算中立軍有所傷亡，對遊戲的故事是沒有任何的影響。而在自軍之中，最難處理的便是「鐵甲萬能俠」、「愛美神」和「積根」，因為他們的移動是比較慢的，所以他們可能不用移動了，因為到達之時戰鬥也要結束了，而唯一令他們快一點的方法便是利用道路來移動。

而真正的戰鬥是在敵方初期機體被全部消滅之後，因為敵方的增援部隊會在基地的上方出現，其中更包括「黑色三連星」，幸而他們現在仍未能使用「合體攻擊」，所以要集中先消滅其中一個；而且玩者亦要小心エアリーズ的回避能力。

重要EVENT

在這話之中基本上是沒有任何的EVENT。只是在敵軍初期機體全滅之後，中立軍便會撤退而已。

A 自軍初期機體

全員出動	

B 中立軍初期機體

機體	駕駛者
砂漠高達(ガンダムサンドロック)	卡多魯(カドル)
マグアナック	拉斯度(ラシード)
マグアナック×3	マグアナック兵

1. 敵方初期機體

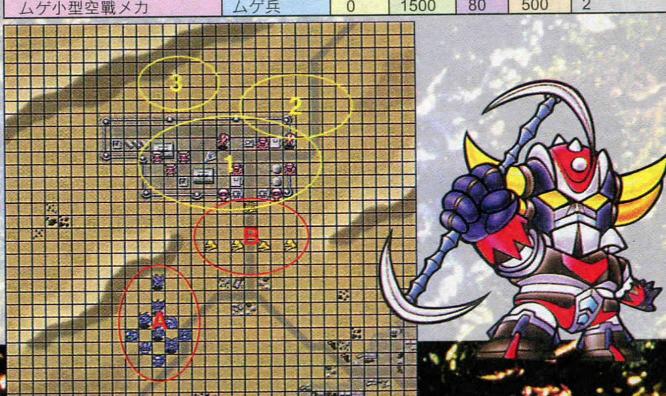
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多拉戈斯(トラゴス)	スペシャルズ	0	3000	100	1300	3
積化(ゼイ・ファー)	ムゲ兵	0	3000	90	1000	2
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	2
渣古II(ザクII)	スペシャルズ	0	2600	80	500	2

2. 敵方增緩機體(敵方初期機體全滅後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
多歷臣(ドライセン)	佳亞(ガイア)	0	5000	290	2500	
多歷臣(ドライセン)	奧狄加(オルテガ)	0	5000	290	2500	
多歷臣(ドライセン)	馬殊(マッシュ)	0	5000	290	2500	

3. 敵方增緩機體(敵方初期機體全滅後)

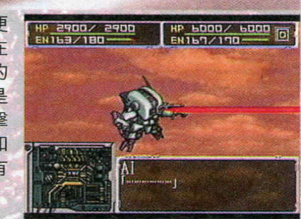
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
エアリーズ	スペシャルズ	0	3300	120	1000	3
積化(ゼイ・ファー)	ムゲ兵	0	3000	90	1000	2
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	2



7. 男子漢的堅持！？決別之時

勝利條件：敵方全滅　失敗條件：自軍全滅

戰鬥重點



說到重點，其實這話之中的重點便是在戰鬥之中出現的重要EVENT，在這裏暫且不談，在戰鬥之中，玩者的重點要放在新的敵人之上，他們便是在《蒼流星力士拿》之中的無人駕駛狙擊機體「TERMINATOR POLICE」和「SKULL GUNNER」，這兩部機體既有格鬥能力，亦有中距離的射擊能力，是頗全面的機體，所以要小心一點。

戰術運用



因為戰場方面是比較長的，而且敵人之中又有可以作中遠距離的機體，所以玩在移動之時要非常小心，而且玩者亦要先計算一下敵人的移動範圍，以免誤進敵機的射擊範圍。幸而，「TERMINATOR POLICE」和「SKULL GUNNER」的格能力只屬一般，只要以防禦來抵擋便能令損傷減到極低。

而由於「TERMINATOR POLICE」和「SKULL GUNNER」的經驗值比較高，所以玩者要趁這機會令主角盡量升LEVEL，多一點的使用「努力」吧！

重要EVENT

當將所有的敵人也消滅之後，真正的「戲肉」便到了，在這裏會上演一幕男弟訣別的場面，一直以來，身為師兄的「卡捷」也對受到師匠寵愛的主角感到不滿，在這裏他便會和訣別，之後便會成為主角的敵人。

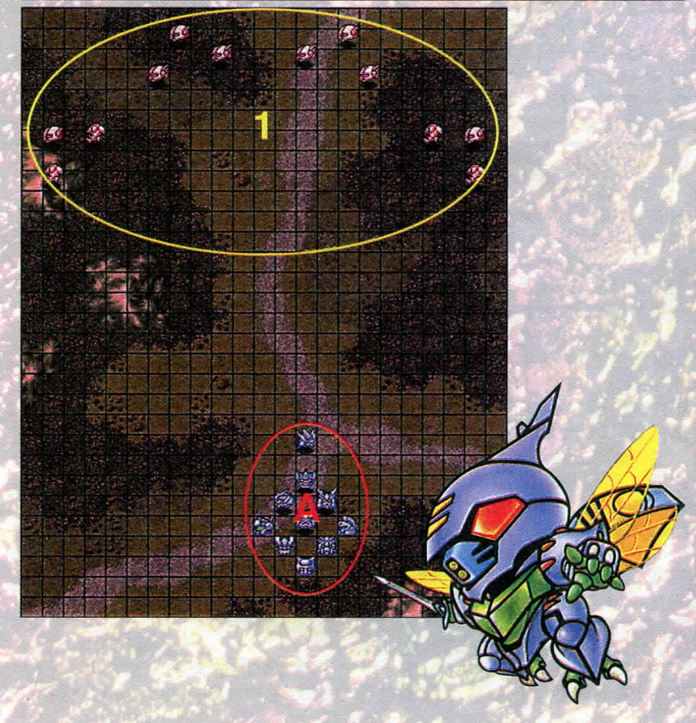
在這話之後，卡捷再正式向主角挑戰的將會在「84. 分出高下之時」，如果在這話之前主角已經擊落了超過100部敵機，而且又親手將卡捷擊倒超過兩次，這樣，卡捷便不會加入成為隊員之一；相反，如果卡捷成功入隊，主角便不能得到新機「SUPER EARTH GAIN」。

自軍初期機體

全員出動	

敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	0	3500	120	1200	4
SKULL GUNNER(スカルガンナー)	AI	0	2900	110	1000	4
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	4



8. 大膽不敵 路．卡恩之挑戰

勝利條件：將路．卡恩擊倒 失敗條件：自軍全滅

戰鬥重點

在這話之中可說是非常驚險，因為在故事之中，自軍是中了帝國新指揮官「路．卡恩」的陷阱，路．卡恩是一個非常陰險的人，他假意利用自己登位典禮作為魚餌，他要將自軍（叛黨）一網打盡，結果，他的計劃成功了，結果……

戰術運用

在一開始之時，記着要主即向上移動，就算是移動比較慢的「愛美神」和「積根」也要盡量向上移動，因為當在前方敵人全部被消滅之後，真正的敵人便會出現，原來剛才出現的只是假的「路．卡恩」。

敵方的增援會在5個不同的地方出現，這5個小隊的戰鬥能非常高，因為他們是各自由「路．卡恩」的近衛部隊「死鬼隊」的成員帶領着，分別在「3」、「4」、「5」、「6」地點出現，當然，最強的敵人便是在左方「2」地點出現的「路．卡恩」（真身），不過，只要不讓他達到氣力130便沒有事了，因為路．卡恩的SPT也有着和「力士拿」一樣的「V-MAX」功能。

隨着敵人的增援出現，自軍的增援亦會在「B」地點出現，在機種方面，除了有「力士拿」之外，亦有一部或兩部「多路」，記着，一定要令英二的氣力盡快到達130，令力士拿能夠啟動「V-MAX」。但是玩者要記着，當路．卡恩的機體被削去一半的HP之時，他便會撤退。

重要EVENT

在這戰之中，是有兩個特殊的對話EVENT，第一個是英二和戈斯狄洛，因為令他變成這個樣子的人便是英二，所以戈斯狄洛對英二可說是恨之入骨；而另一個EVENT便是英二和路．卡恩的對話，因為英二是帝國頭號的敵人，而身為王子的他當然視英二為不能放過的敵人。

A 自軍初期機體

全員出動	

B 自軍初期機體

機體	駕駛者
力士拿(レイズナー)	英二(エイジ)
多路(ドール)	狄比度(デビード)
多路(ドール)	施蒙妮(シモーヌ)[使用男主角時才會出現]

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
狄馬殊(ディマージュ)	路・卡恩(ル・カイン)	0	4200	120	2500	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	2
多托路(ドトール)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3000	140	1100	4

2. 敵方增緩機體(狄馬殊被擊毀之後)

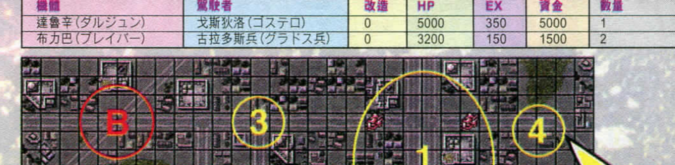
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
煞加路(ザカール)	路・卡恩(ル・カイン)	0	10000	380	10000	1
布路基(ブルグレン)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3600	190	1800	2

3. 敵方增緩機體(狄馬殊被擊毀之後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
艾狄路(エルダール)	波奧(ボーン)	0	4000	310	3000	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	2

4. 敵方增緩機體(狄馬殊被擊毀之後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
丹哥夫(ダンコフ)	基狄(ゲティ)	0	5500	310	3000	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	2

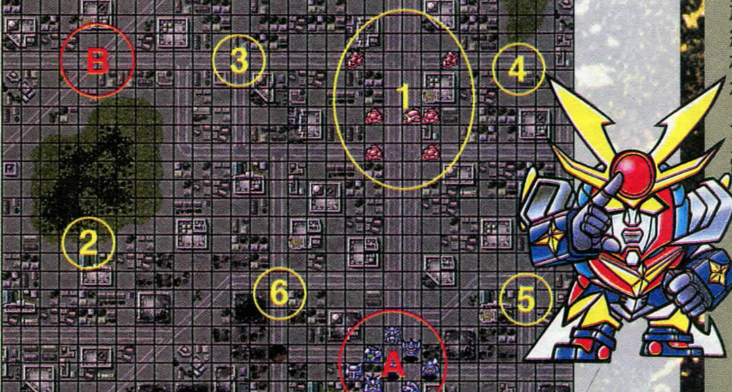


5. 敵方增緩機體(狄馬殊被擊毀之後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
嘉修蘭(ガッシュラン)	馬錫隆(マンジェロ)	0	4500	310	4000	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	2

6. 敵方增緩機體(狄馬殊被擊毀之後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
達魯辛(ダルジュン)	戈斯狄洛(ゴステロ)	0	5000	350	5000	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	2



9. 流轉

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：主角被擊倒

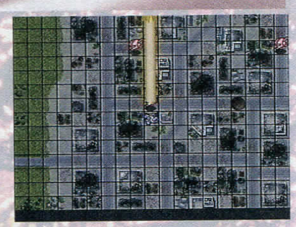
戰鬥重點

真實系的男主角本來是一個平民，不過，因為受到帝國的逼害，而且他身邊的人亦全部死於戰火之下，所以，他便踏上了駕駛員的路……主角的機體是一部完全「真實型」的機體，因為之中大部份的也是實彈兵器，就算是最後的一招也是非常浪費EN的招式，非常最後關頭不要亂用啊！



戰術運用

這一戰基本上太簡單了，而且敵人的數目也不多，雖然在敵人的增援出現之後，古華多羅等人便會出來增援，不過，如果想主角「命長久」的話，便一定要在這些早期的時候令LEVEL變得高一些，否則在之後的戰鬥之中便會非常「慘烈」。



而如果玩者是打算將GB的資料轉到N64使用的話，LEVEL便是非常重要的一環，因為一旦將資料換之後，很可能會出現主角因LEVEL不足，導致命中率嚴重低落的情況，大家一定要好好的着。

在戰鬥方面，因為大部份也是實彈兵器，所以要量力而為，一切也要以命中率為依歸，否則浪費太多彈藥對主角一點好處也沒有。而對付「艾里希」則要小心一點，因為他的戰鬥力亦算不俗，所以最好先利用其他機體將他的HP削去，之後才由主角出手將他消滅。



重要EVENT

大家在戰鬥之中要小心一點，便是當「羅路斯」的低於一半之時，「艾里希」便會撤退，所以，大家要計準攻擊力才他攻擊，以免功虧一簣。

A 自軍初期機體

真實系主角	

B 自軍增援機體（增援出現後）

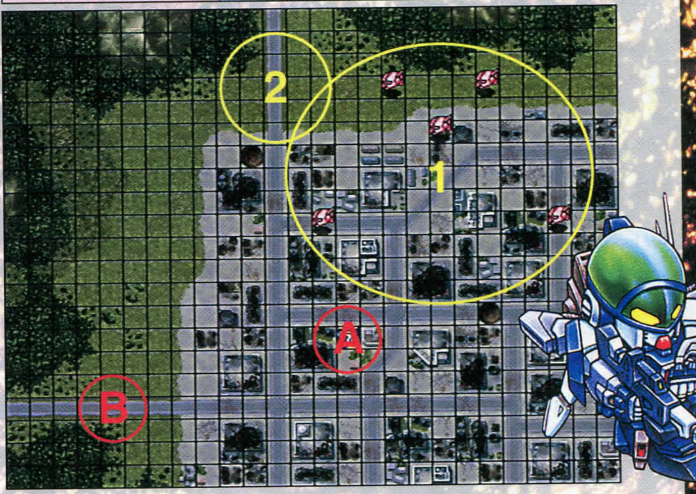
機體	駕駛者
舒捷奴戴瓦斯（シュツルム・ディアス）	古華多羅（クワトロ）
舒捷奴戴瓦斯（シュツルム・ディアス）	盧比度（ロベルト）
舒捷奴戴瓦斯（シュツルム・ディアス）	亞普里（アポリー）

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
SKULL GUNNER（スカルガンナー）	AI	0	2900	110	100	5

2. 敵方增緩機體（第2回合／敵初期機體全滅）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
羅路斯（ノウルーズ）	艾里希（エルリッヒ）	0	3300	310	2000	1
多拉戈斯（トラゴス）	スペシャルズ	0	3000	100	1300	3
渣古II（ザクII）	スペシャルズ	0	2600	80	500	3



10. 在硝煙之中

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：主角被擊倒

戰鬥重點

這是真實系女主角的第一戰，在這裏她痛失同伴，不過，在機緣巧合下她得到了敵方的新型試作機，這便是「史賓度」，這是一部不折不扣的陸戰用機，而亦由於是「真實系」的關係，所以在機體上的兵器大部份也是實彈兵器，所以攻擊之時要非常小心，否則便很易會「彈盡糧絕」。



戰術運用

大家可能會認為這話之中有一個笑話，因為自軍的增援條件是説機餘10部之時便會出現，而事實上，只要經過開場的一個EVENT之後，敵軍只會餘下8部機體，所以，理論上古華多羅等人在一開始時便會出現，所以這戰對玩者而言是相當的簡單……非也，其實所謂的10機，是指連同敵增援的在內，所以……

不過，大家要小心在右邊出現的敵增援，因為當中有一部和女土角一樣的機體「斯古侖」，這機體的性能和武器大致上也是和「史賓度」差不多的，所以大家要小心提防。而事實上，大家可以利用古華多羅等人來牽制着敵方的增援，這做法的目的是要讓女主角有足的時間來消滅圍着她的敵人，這亦可令她的氣力提高，這樣對對付「利殊」是非常重要的。

敵人之中的「斯古侖」是一部非常強勁的機體，不過，由於他和「史賓度」一樣，所以要對付他也不是太難，只要利用「120mm無反動砲」，便可以一砲將他解決，所以在之前不要亂用「120mm無反動砲」。另一方面，自軍的增援機體「舒捷奴戴瓦斯」亦是相當不俗的機體，其攻擊力亦屬中上，大家不妨用他們來削去敵方的HP，好讓女主角升LEVEL。

重要EVENT

在戰鬥之後，古華多羅，亞普里和盧比度便會加入，所以在之後便會有4部出擊了。

A 自軍初期機體

機體	駕駛者
史賓度（スヴァンヒルド）	真實系女主角

B 自軍增援機體（敵機餘下10部時）

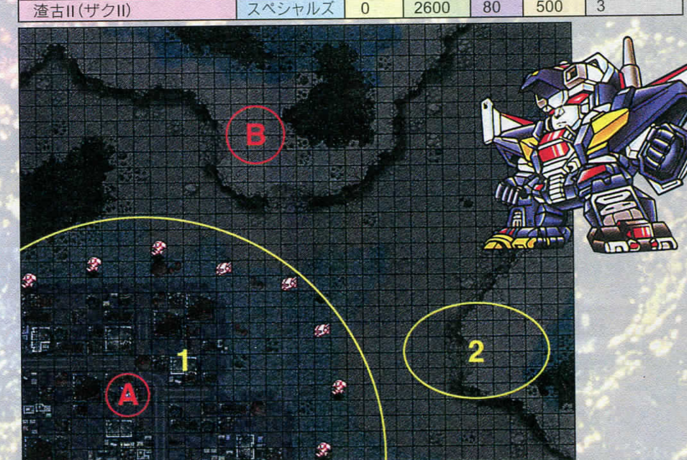
機體	駕駛者
舒捷奴戴瓦斯（シュツルム・ディアス）	古華多羅（クワトロ）
舒捷奴戴瓦斯（シュツルム・ディアス）	盧比度（ロベルト）
舒捷奴戴瓦斯（シュツルム・ディアス）	亞普里（アポリー）

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
SKULL GUNNER（スカルガンナー）	AI	0	2900	110	1000	3
ムゲ小型空戰メカ	ムゲ兵	0	1500	80	500	5

2. 敵方增緩機體（敵機餘下5部時）

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
斯古侖（シグルーン）	利殊（リッシュ）	0	3900	280	2000	1
多拉戈斯（トラゴス）	スペシャルズ	0	3000	100	1300	3
渣古II（ザクII）	スペシャルズ	0	2600	80	500	3



11. 群起的殺人機器

勝利條件：敵軍全滅　　**失敗條件：米狄亞被擊落**

戰鬥重點



在這話之中，女主角的戰鬥會變得更簡單，因為在這裏又會有一個同伴加入，他便是「英二」，他所駕駛的機體便是「力士拿」。如果是使用真實系男主角的話，在這話開始之時的分歧選擇選『もう少し考えさせて～』的話，男主角在開始之後便不會立刻出動，至於女主角則不會有任可變化。

戰術運用



這一戰真是非常易應付，因為加入了「力士拿」這強大的機體，對於眼前的敵人而言，如果使用「力士拿」來對付的話，一定可以非常輕易便過版，不過，這時女主角的LEVEL應不會太高，所以應讓女主角來當主力。

另一方面，這話之中有一部令人感到非常疑惑的機體，這便是在隊中的「米狄亞」，一直以來，這機體也可以當戰艦使用的，不過在這裏她只是一部「補給機」而已，她的作用非常低，只可以為受傷的機體補充HP，而且她本身的飛行能力非常有限，戰鬥力也不足，足速更是低得驚人，所以他極有可能只是一個「固定」的「醫療站」而已。

重要EVENT



在這戰之中，重演了在TV版《蒼流星力士拿》早段的一個場面，便是帝國派出了「基路」來追捕「英二」，然而，這「基路」原來是英二姊姊的未婚夫，在TV版之中，結果「基路」也放了英二一條生路，在這裏只要英二打倒「基路」，所有敵人也會撤退。

A 自軍初期機體

全員出動	

B 自軍增援機體(在之前選『もう少し考えさせてください』，之後敵增援後餘下6機)

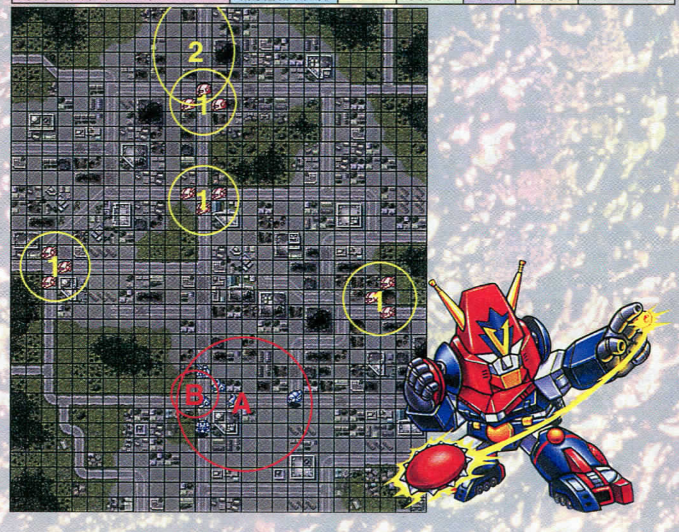
機體	駕駛者
素狄化(ソルデファー)	真實系男主角

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
TERMINATOR POLOCE(ターミネーターポリス)	AI	0	3500	120	1200	3
SKULL GUNNER(スカルガンナー)	AI	0	2900	110	1000	9

2. 敵方增緩機體(第4回合／敵初期機體全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
古拉姆佳煞魯(グライムカイザル)	基路(ゲイル)	0	3800	280	2300	1
狄馬殊(ディマージュ)	卡魯娜(カルラ)	0	4200	260	2500	1
多托路(ドトール)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3000	140	1100	4



12. 時間在流動着

勝利條件：斯羅的Ez-8被擊倒／自軍出現後米狄亞被擊落　　**失敗條件：敵軍全滅**

戰鬥重點

這是機動戰士真正的出場，不過出場的不是亞寶，而是《08小隊》之中的主角「斯羅」，他所駕駛的正是OVA中後期的機種「Ez-8」，反觀對手方面，在敵方棧體之中有一部非常面善的機體，對了！那正是和斯羅一見鐘情的自護軍成員「愛娜」。這便是在OVA之中的其中一幕了……

戰術運用

這戰可說是直至現時止最複雜的一話，首先，最初便只有兩部渣古II和亞布拉斯是敵人，而斯羅要一人之力對抗這些敵人，不過，其實要對付的只是兩部渣古II而已，因為在這裏是可以說得愛娜的。

當斯羅撤退了之後，另一隊的部隊便會出動，那便是「密達斯」和「多路」，而敵人的第一次增援亦會到達，然而，當兩兵相接之後，EVENT便會發生，之後，自軍最後的增援便會在「C」地點出現，而由於「密達斯」和「多路」也是可以飛行的機體，所以很快便可以和大隊會合；另一方面，敵方的第2次增援則會在自軍的增援出現之後出現在「3」地點上，相信這時才是這話真正戰鬥的開始呢！

至於餘下的戰鬥其實並不是太重要了，只要將所有敵人擊倒便可以了，而單看出場的人馬，大家也可以估到英二和基路、戈狄狄洛戰鬥便會有對話EVENT出現。

重要EVENT

先前說到的斯羅和愛娜的EVENT，只要斯羅走到愛娜身邊，之後便可以成功的說得，在說得成功之後，兩人便會消失在版圖之上，而斯羅在這話完結之後便會加入，至於愛娜則暫時未會入隊。

A 自軍初期機體

機體	駕駛者
高達Ez-8(ガンダムEz-8)	斯羅(シロー)

B 自軍增援機體(斯羅撤退後)

機體	駕駛者
密達斯(メタス)	艾露(エル)
多路(ドール)	狄比度(デビッド)

C 自軍增援機體(EVENT發生後)

全員出動	

1. 敵方初期機體

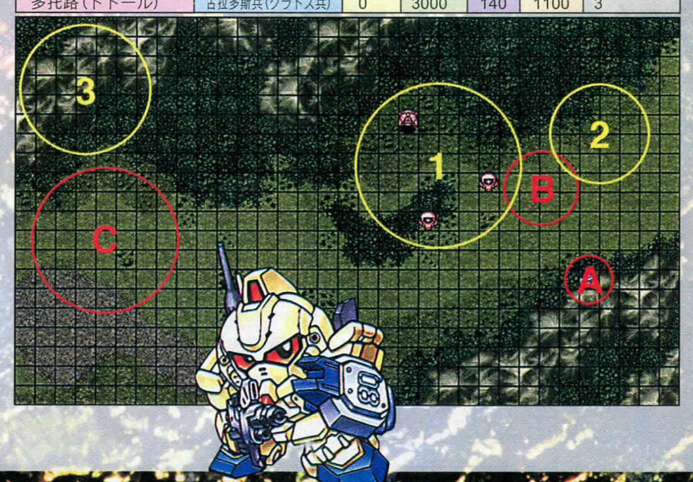
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
亞布拉斯(アプサラス)	愛娜(アイナ)	0	7000	230	2000	1
渣古II(ザクII)	スペシャルズ	0	2600	80	500	2

2. 敵方增緩機體(斯羅撤退後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
布路基(ブルグレン)	戈斯狄洛(ゴステロ)	0	3600	310	1800	1
布力巴(ブライバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	4
多托路(ドトール)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3000	140	1100	5

3. 敵方增緩機體(自軍增援「C」出現後4回合／敵軍全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
古拉姆佳煞魯(グライムカイザル)	基路(ゲイル)	0	3800	280	2300	1
狄馬殊(ディマージュ)	卡魯娜(カルラ)	0	4200	260	2500	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	3
多托路(ドトール)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3000	140	1100	3



13. 少女看到的流星

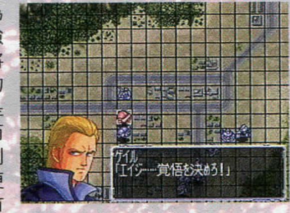
勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：米狄亞被擊落

戰鬥重點



真實系真是特別煩的，因為在這話之中，大家便可以看到《W高達》之中的眾人了，不過，他們不出場戰鬥的，大家只會在開場前的片段中看到他們，而在這裏眾人看到的便是希羅被擊落的一幕，之後，大家便要面對「積古斯」的攻擊。

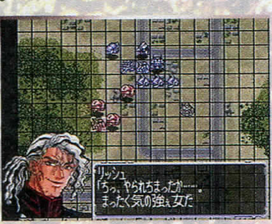
戰術運用



在這裏大家一定要爭取時間，因為在積古斯身上有一件非常「值錢」的強化部件「BIO SENSOR」，不過，要將他打倒絕對不是一件易事，因為他的機體已經強化到第3級，所以，不論是裝甲又或是回避能力也是一流的，而且如果不用「加速」的話，一定不能到達他的位置，因此，擊倒他的責任便要交給「力士拿」等有飛行能力，又有加速的人物了。

在敵人第1次增援被全部消滅之後，最後一次增援便會出現，這次的增援之中，那3部エアリーズ只是陪襯而已，而主角的對手才是主角，如果玩者是女主角，斯古侖的「利殊」便會出現，而如果是男主角的話，出現的便會是羅路斯的「艾里希」。

重要EVENT



而在敵人第1次增援之中，基路和英二之間有一個EVENT，當英二向基路說得之後，基路的機便會爆炸，如果這時「卡魯娜」仍在的話，她便會立刻使用「集中」、「氣合」、「熱血」等精神指令，為免留有後患，最好便是在進行EVENT之前先將「卡魯娜」消滅。

A 自軍初期機體

全員出動	

1. 敵方初期機體

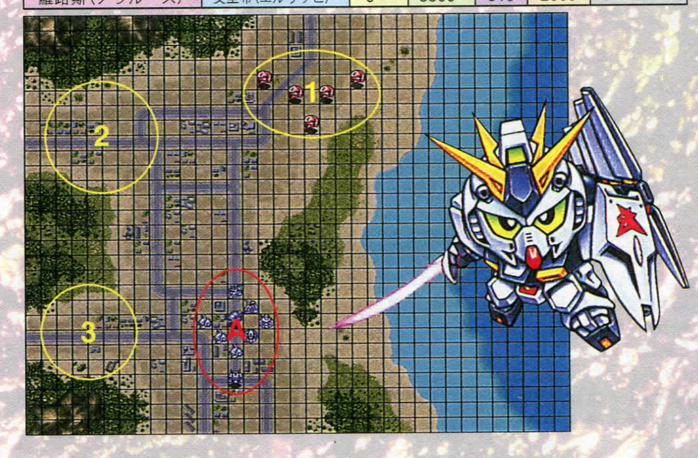
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
エアリーズ	積古斯(ゼクス)	3	3900	240	1000	1
エアリーズ	スペシャルズ	0	3300	110	1000	4

2. 敵方增緩機體(第3回合／敵軍初期機體全滅)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
古拉姆佳煞魯(グライムカイザル)	基路(ゲイル)	0	3800	280	2300	1
狄馬殊(ディマージュ)	卡魯娜(カルラ)	0	4200	260	2500	1
布力巴(ブライバー)	古拉多斯兵(ゴラドス兵)	0	3200	150	1500	4
索羅姆(ソロムコ)	古拉多斯兵(ゴラドス兵)	0	3800	130	2100	2
多托路(ドトール)	古拉多斯兵(ゴラドス兵)	0	3000	140	1100	2

3. 敵方增緩機體(基路被擊倒後)

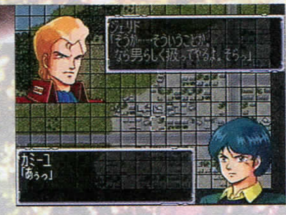
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
エアリーズ	スペシャルズ	0	3300	110	1000	3
斯古侖(シグルーン)	利殊(リッシュ)	0	3900	280	2000	1
羅路斯(ノウルーズ)	艾里希(エルリッヒ)	0	3300	310	2000	1



14. 黑色高達

勝利條件：敵軍全滅　　失敗條件：米狄亞被擊落

戰鬥重點



這版是一個非常「經典」故事，這便是《Z高達》之中「高達MK II」出場的一幕，在這話之中，由嘉美尤駕駛的高達MK II會出現在左上角的位置，不過，這也是最危險的地方，因為這正是敵人的基地所在。相信大家也記得在這裏的故事，事源其實只是由於尊尼說嘉美尤這名字似女性開始……

戰術運用

在這裏實在要非常小心，因為嘉美尤的位置實在非常危險，在裏建議大家不要亂動，只要站在原點便可以保住自他的安全，不過，最優先是要將眼前的「格靈哥」消滅，而由於尊尼和菈娜在短時間內也不會移動，所以嘉美尤的危險亦不算太大。

而自軍的其他成員實在是非常簡單，因為一開始之時，只要向上移動，協助嘉美尤作戰便可以了，不過，當敵人的數量跌至10之時，敵人的第一次增援便會出現在右上方的基地之中……嘩！那麼嘉美尤便真是危險了，所以，在敵增援出現之前，一定要令自軍的成員到達敵方基地的範圍。

其實一開始之時向上移動的作用是有兩個的，因為在敵人的第一次增援出現之後，只要敵人的數量再跌至6的話，在版圖右下方出現，所以，向上移動便可以省卻被圍攻的命運。

重要EVENT

在這話之中的對話EVENT實在非常多，例如是自軍任可一個人物與戈斯狄洛戰鬥便會有對話出現，而嘉美尤和尊尼的戰鬥之中又會有對話出現；此外，英二和他的姊姊「茱莉亞」戰鬥之前也會有對話出現。

A 自軍初期機體

全員出動	

B 自軍增擾機體(敵人出現後)

機體	駕駛者
高達MK II(ガンダムMK II)	嘉美尤(カミーユ)

1. 敵方初期機體

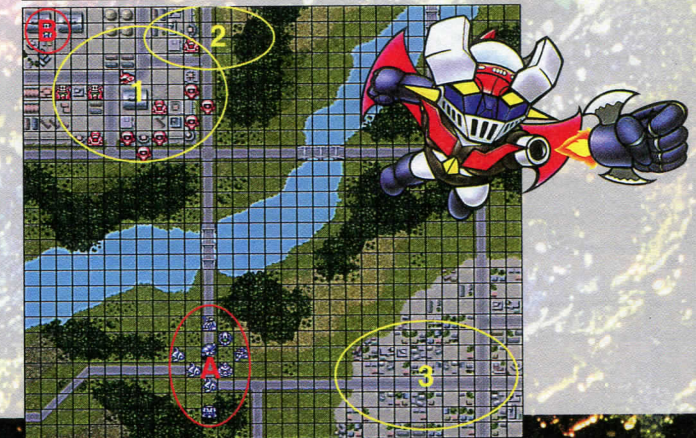
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
密拉煞(マラサイ)	菈娜(ライラ)	3	3800	205	700	1
高達MK II(ガンダムMK II)	尊尼(ジェリド)	0	3300	230	1000	1
高達MK II(ガンダムMK II)	格靈哥(カクリコン)	0	3300	200	1000	1
多拉戈斯(トラゴス)	スペシャルズ	0	3000	100	1300	3
渣古II(ザクII)	スペシャルズ	1	2800	80	500	6

2. 敵方增緩機體(敵軍機體餘下10部時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
エアリーズ	華卡(ワーカー)	3	3900	200	1000	1
エアリーズ	スペシャルズ	0	3300	110	1000	2
渣古II(ザクII)	スペシャルズ	3	3200	80	500	3

3. 敵方增緩機體(敵軍機體餘下6部時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
狄馬殊(ディマージュ)	基奧拉(ギウラ)	3	4800	260	2500	1
BLOODY佳煞魯(ブラッディカイザル)	茱莉亞(ジュリア)	1	4000	290	3000	1
布路基(ブルゲレン)	戈斯狄洛(ゴステロ)	1	3800	310	1800	1
索羅姆(ソリムコ)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3800	130	2100	3
TERMINATOR POLICE(ターミネーターポリス)	AI	0	3500	120	1200	2
SKULL GUNNER(スカルガンナー)	AI	0	2900	110	1000	2



15. 華麗的路・卡恩

勝利條件：A救出基利拿(ゲリラ)機體　　失敗條件：米狄亞被擊落

B自軍全部機體逃到綠色範圍/ 敵軍全滅(完成A之後)

戰鬥重點

這是第一個要玩者「救人」的話數，在這　要救人便是反帝國組織「基利拿」的部隊，在這裏出現的共有3機，分別是高達、鐳射大砲和太空坦克，其實，這3機因為受到敵方的攻擊，已經受了一定程度的損傷，而且之前亦有不少經已被殲滅了，玩者的任務非常簡單，便是要令也安全的到達下方的綠色位置(在任務開始之時會顯示出來的。)

戰術運用

因為最首要的任務便是要將黃色的3部基利拿機體救出，所以不要和敵人作無謂的戰鬥，而另一方面，要達成目的，最好便是將一部份比較強的機體向上移，用意是阻截敵方的追兵，而另一方面，玩者亦要着一些機體在下方偏左的任置，因為在第2回合在左邊便會有敵增援，他們是「黑色三連星」，攻擊力非常驚人，所以，只要能逃過這3人的攻擊，基利拿部隊便可以安全的逃出戰區。

當完成第一個任務之後，勝利條件便會改變，因為完成了任務，所以留在這裏也沒有多大用途，所以理應撤退，然而，如果大家不想浪費「經驗值」和「資金」的話，便應利用「敵軍全滅」來過版。而最後要對付的便是對付主角的對手，不過，之前也對付過了，一擊必殺，根本不用太重視啊！

重要EVENT

這話之中亦有不少的對話EVENT發生，尤其是發生在英二身上的特別多，例如是路・卡恩、卡魯娜、戈斯狄洛，這些也是有英二必有的EVENT對話，大家記着要看啊！

A 自軍初期機體

全員出動	

1. 敵方初期機體

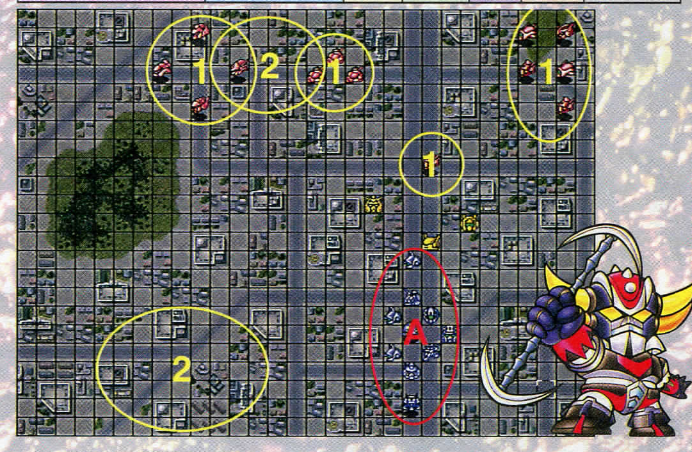
機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
煞加路(ザカール)	路・卡恩(ル・カイン)	0	10000	380	10000	1
狄馬殊(ディマージュ)	卡魯娜(カルラ)	1	4400	260	2500	1
狄馬殊(ディマージュ)	基奧拉(ギウラ)	1	4400	260	2500	1
達魯辛(ダルジャン)	戈斯狄洛(ゴステロ)	0	5000	350	5000	1
艾狄路(エルダール)	波奧(ボーン)	0	4000	310	3000	1
嘉修蘭(ガッシュラン)	馬錫隆(マンジェロ)	0	4500	310	4000	1
丹哥夫(ダンコフ)	基狄(ゲティ)	0	5500	310	3000	1
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3200	150	1500	3
多托路(ドトール)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3000	140	1100	3

2. 敵方增緩機體(第2回合/ 敵軍餘下8機)(真實系)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
斯古侖(シグルーン)	利殊(リッシュ)	0	3900	280	2000	1
羅路斯(ノウルーズ)	艾里希(エルリッヒ)	0	3300	310	2000	1
多歷臣(ドライセン)	佳亞(ガイア)	0	5000	290	2500	
多歷臣(ドライセン)	奧狄加(オルテガ)	0	5000	290	2500	
多歷臣(ドライセン)	馬殊(マッシュ)	0	5000	290	2500	

3. 敵方增緩機體(第2回合/ 敵軍餘下8機)(超級系)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
斯古侖(シグルーン)	利殊(リッシュ)	0	3900	280	2000	1
羅路斯(ノウルーズ)	艾里希(エルリッヒ)	0	3300	310	2000	1
多歷臣(ドライセン)	佳亞(ガイア)	0	5000	290	2500	
多歷臣(ドライセン)	奧狄加(オルテガ)	0	5000	290	2500	
多歷臣(ドライセン)	馬殊(マッシュ)	0	5000	290	2500	

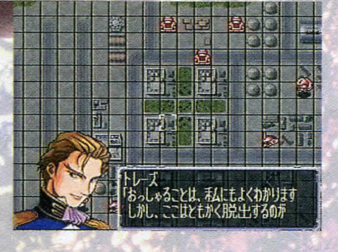


16. 痛苦之刃

勝利條件：A 有3機或以上進入綠色範圍(版圖中央)
B擊落斯多利(斯多利出現後)
C敵軍全滅(斯多利被擊落後)

失敗條件：真實系——歐姆拉被擊落
超級系——自軍全滅

戰鬥重點



在這話之中，玩者只要記着一件事，便是走到版圖中央的綠色區域，到達這地方之後，便會有增援出現，不過，最重要的便是將「4」出現的「斯多利」擊倒，之後，愛瑪便會出現，不過，因為有NPC的希羅等人在場，所以大有可能會被他們消滅，然而，只要愛瑪能夠捱過兩個回合，便會有EVENT發生。

不過，在這裏是有一點奇怪的，便是可以有兩次出場機會的「希羅」，大家不妨一試，不過，要希羅死也不是一件易事呢！

A 自軍初期機體

歐姆拉(アウドムラ)+15機	

1. 敵方初期機體

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
エアリーズ	積古斯(ゼクス)	5	4300	240	1000	1
エアリーズ	華卡(ワーカー)	3	3900	200	1000	1
亞歷山大(アレキサンドリア)	法斯古(バスク)	0	22000	290	9000	1
密拉煞(マラサイ)	スペシャルズ	0	3200	100	700	4
多拉戈斯(トラゴス)	スペシャルズ	1	3200	100	1300	3
渣古II(ザクII)	スペシャルズ	1	2800	80	500	3

2. 敵方增緩機體(敵機餘下10部時)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
索羅姆(ソロムコ)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	3800	130	2100	3
狄馬殊(ディマージュ)	古拉多斯兵(グラドス兵)	0	4200	170	2500	3
布力巴(ブレイバー)	古拉多斯兵(グラドス兵)	1	3400	150	1500	3

3. 敵方增緩機體(華卡被擊倒後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
達魯辛(ダルジャン)	戈斯狄洛(ゴステロ)	0	5000	350	5000	1
艾狄路(エルダール)	波奧(ボーン)	0	4000	310	3000	1
丹哥夫(ダンコフ)	基狄(ゲテイ)	0	5500	310	3000	1
嘉修蘭(ガッシュラン)	馬錫隆(マンジェロ)	0	4500	310	4000	

4. 敵方增緩機體(敵初期機體/ 自軍有機體進入綠色範圍)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
斯多利(スードリ)	スペシャルズ	0	8000	150	6000	1

5. 敵方增緩機體(斯多利被擊落後)

機體	駕駛者	改造	HP	EX	資金	數量
高達MK II(ガンダムMK II)	愛瑪(エマ)	3	3900	190	1000	1
エアリーズ	スペシャルズ	1	3500	110	1000	3
密拉煞(マラサイ)	スペシャルズ	1	3400	100	700	3

B 中立軍增援機體(第4回合)

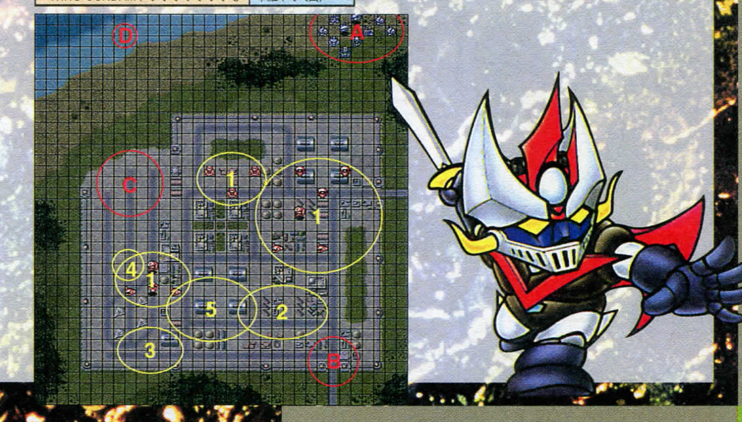
機體	駕駛者
WING GUNDAM(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ)	希羅(·ミ·ミ田)
重武裝高達(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田)	多洛華(·ミ·ミ田)

C 中立軍增援機體(第4回合)

機體	駕駛者
砂漠高達(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田)	卡多魯(·ミ·ミ田)
死神高達(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田)	狄奧(·ミ·ミ田)
·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ	拉斯度(·ミ·ミ·ミ·ミ)
·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ×2	·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ兵

D 中立軍增援機體(希羅被擊倒後)

機體	駕駛者
WING GUNDAM(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ)	希羅(·ミ·ミ田)



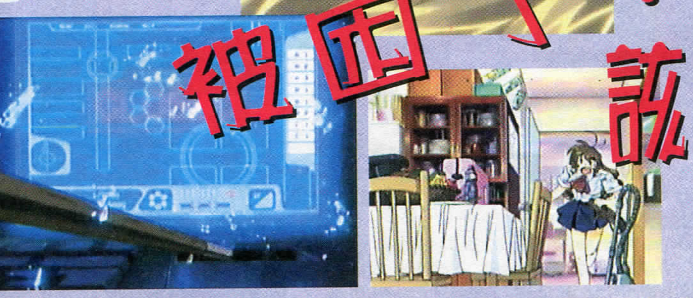
撰文者：山寺良牙



製造商：DATAEAST
發售日：10月28日 價格：6800日圓
記憶：最少12 Block
AVG／MEM／對應VGA BOX

被困了！該怎辦？







介紹過不少次的解謎式冒險遊戲，遊戲中除了有不少美少女出場之餘，故事上亦會有很大的自由度和分枝，究竟這群被困的人最後的結果會如何呢？今期便會將「本馬鹿者」所到的主故事部份刊出。

海洋開發推進興業研究所地圖（一）

地庫第一層

可取得之物品：停車場

1. 電掣
2. 二氧化碳滅火裝置
3. 水栓
4. 水龍頭
5. 氧氣筒
6. 千斤頂(需利用磁石取得)
7. 遙控器
8. 錐(需利用千斤頂取得)

可取得之物品：物品庫

1. 強力磁石
2. 酒精燈
3. 電路板
4. 魚叉(需利用硬幣取得)

可取得之物品：藥品庫

1. 水銀
2. 藥丸
3. 電池
4. 石灰

往一樓
電梯
往地庫第二層
藥品庫
物品庫
改建中密室
停車場

一樓

往地庫第一層
電梯
警衛室
更衣室
女洗手間
事務室
休息室
往二樓
茶水間
接待房
大堂

可取得之物品：警衛室

1. 接待室密碼(需利用六角匙顯示)

可取得之物品：更衣室

1. 絲襪(需經過特定事件才有)
2. 浴巾
3. 火酒
4. 膠布

可取得之物品：事務室

1. 魚鉤
2. 手提包＋便條
3. 報紙夾
4. 主電腦
5. 密碼輸入處

可取得之物品：休息室

1. 六角匙
2. 梯子(需利用螺絲修理)

可取得之物品：女洗手間

1.壞了的首飾

可取得之物品：茶水間

1.牛奶

可取得之物品：接待房

1.打火機

二樓

電梯
生物研究室
男洗手間
地質研究室
會議室
所長室
往三樓之第一控制室

可取得之物品：生物研究室

1. 燈泡
2. 螺絲批

可取得之物品：所長室

1. 與田奈奈美資料
2. 硬幣
3. 信

地庫第二層

往地庫第一層
發電機房
展望室
地庫第二層水槽
醫務室
垃圾房
往地庫第三層

可取得之物品：發電機房

1. 鋼線
2. 油壺
3. Cutter

可取得之物品：垃圾房

1. 膠喉
2. 電線

當主角六歲那年，他父親帶了小川希春來到，說她母親亦是唯一的親人因研究所的爆炸意外去世，於是便寄養在主角家。其後過了11年，主角父親亦在兩年前過身，現在主角與希春同住一室，亦成了同校的高中生，由於以前父親所儲下來的，所以金錢也不成問題，不過有一天……





主角來到海邊想事情，同時希春亦約了水谷菜緒在同地點有事談，其後菜緒來到，於是希春便説去取回書本，借機讓二人談談。內容方面談到了主角回想希春的事，其後菜緒好像有些事向主角説，但就在此時希春回來，於是之前的事便作棄。最後主角叫希春不要太遲回來後，便回家了。

之後其角在夢到希春的哭聲，並且不回應主角的話，好像有點不詳預感，最後更醒來，此時陳聽到有人搞門，一打開門時便看到菜緒，她氣喘喘的問希春回來否？那當然未回來，之後問她不是在一起的嗎？其後她説希春果然到該處，究竟發生甚麼事？之後菜緒交出一封信，內容説希春的母親還在生，要看她的話便到「海洋開發推進興業研究棟」，菜緒原想阻止的，可是也不行，原來希春有少許相信信的內容，並走去証實下，最後二人便決定要到該處找回希春。



18時54分

終於來到研究所前面，發覺大門是鎖上的，於是便分頭水出入口，左邊亦是有道很厚的閘加上電子鎖，於是便『到右方』去看看，看見該處凌亂不堪於是便四處查看，最後找到『鐵筆』和『泵』，另外面前有個油桶，發覺很重移不開，打開後發覺到有很多黑色異味的物體，於是便『利用泵』將其液體抽走，移開油桶後發覺該處有通風口可以從該處進入，再『利用鐵筆』將鐵板撬開，接下菜緒亦來到，在準備進入時聽到通風口處在慘叫聲出來，於是兩人便趕緊進入。





研究所外右方

1. 鐵筆
2. 泵



到最後二人來到研究所地下停車場，不過在落地時有少許失誤弄到很尷介，在該處談過有關希春的平常生活後，便開始準備到處搜索，可是門打不開，只好在停車場內找尋可以打開門的物品，此時見四周比較暗，於是便嘗試將『門旁的左方電掣打開』，誰不知電線是短路的，更觸發起旁邊的易燃物體燒起來(時間倒數開始：5分鐘以內)，於是便啟動『二氧化碳滅火裝置』，但室內合氧量逐漸下降，呼吸困難，主角便將『水井處的栓放到排水口，並扭開水掣放出水』，可是又取不到布用來沾水救火或蓋著口(雖然可以取櫃上的布來用，但他們是易燃物品關係只會令火勢漫延，最後Game Over)，再者便在櫃中取得『氧氣筒』讓主角與菜緒用，火熄滅後，門亦因燒過變形而能夠開啟，於是便進入研究大樓。★







之後在走廊一端的盡頭看到有位女性被夾在閘下，本以為她死掉，其後與菜緒交談時聽到她說話，她名叫笠原美澄是這處的接待處職員，她聽到下層有怪聲於是走下來查看，可是通路的閘突然拉下，於是她被夾在該處，於是主角與菜緒便決定找方法救出美澄，走再後二人說可以利用她假借參觀的籍口找回希春。

其後在搜索途中，在『改建中密室』中遇上了名叫穗高由月的女孩，原來她是與主角和菜緒同校的學生，而且是游泳健將，另外她是認識美澄的。接下來好像沒辦法似的便『回到美澄』處，並問她是否除了推起閘外便別無他法，答案只有個「沒」，其後她說在『後袋』內有咭型匙，可以開啟物品庫等門，於是便從她身上取得匙後，到『物品庫』探索。來到門前將『咭刷過坑』後便進去，之後在『面前的工具箱』取得了『磁石』，或者會有用吧！(中途會遇上菜緒與由月)接下回到『停車場』，記得有個櫃門是手不開的，於是便嘗試『借助磁石』的強勁力量『放於手柄』處打開門，果然湊效！最後主角於『櫃中找到千斤頂』，便拿去救美澄；可是回到閘處便發覺她已脫險，變成拿來像白費似的，不過她說若不能打開閘的話是不能回到上面的，始終最後亦有它的功用，這時主角亦借機要求她帶主角們參觀，可是她說不能作主，於是便說一會讓她向其他職員說說。最後主角便『用千斤頂』將閘撐開，還要到『物品庫』找回菜緒由月二人。





其後眾人來到一樓大堂，美澄發覺大閘拉上，而且是緊急用的大閘，可能是所內發生了意外，當中聯想到是否之前在停車場的火災？但她否認，因為這情況只有在實驗中洩漏危險藥品時才會發生，而且電梯亦沒有電到，今次可能捲入一宗十分麻煩的事件中。



20時29分

接下主角與美澄相討處理方法，第一步先得確定所內還有多少人在，於是主角便開始到處搜索。★



(在地層第一層走廊遇上由月)於『茶水間』見到菜緒，便將事件的嚴重性說給她聽，其後她便十分擔心希春的狀況；其後來到『接待室前』聽到內面像有人談話，於是便打聽下，果然有職員在內，她說不能打開門，問能否從外面打開，原來這門是用密碼鎖的，於是只好放棄找美澄解決。★

來到『地層第一層在走廊』遇上由月，由於她害怕只好暫時一同行動，來到閘前她又要主角先過，沒辦法吧！鬼叫她穿裙子嗎！一過閘時竟然美澄就在身旁，原來她來調查下這閘是否與上層的有內關連；反正她在便借機查問有關打不開接待室門的事，來到後結果也是不能，從她口中得知密碼果然被人修改過，而且也不知新密碼，不過新密碼可以在警衛室查到，於是眾人便到該通道的閘。此時美澄要求借出主角身上的卡，並嘗試開閘，不過試了數次也是不能，看來不只是門密碼，連閘的密碼也被改過，可能在保安方面出問題，一定要將咭匙再重寫才可，至於方法則要利用某部電腦才可。



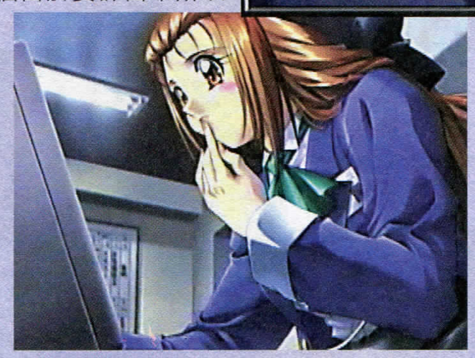


其後於往二樓走廊處遇上菜緒，於是由月便跟了她走。之後在『所長室』再遇上二人，她們走了以後便調查，在書架上看到名叫『與田奈奈美』的個人資料，是『10月25日』出生的，這究竟有甚麼含意？同時在『花盆』處亦找到個『硬幣』，不過用來幹甚麼呢？其後再回到『事務室』，原來這個日期就是『手提包的密碼』，打開後發覺有張『紙條』，上面寫著很煩的數字，譯起來又像算式般：(在停車場遇上菜緒由月)在無提示下便四處走，最後在『物品庫』處找到個『長條木箱』，上面的鎖剛好可用『硬幣』打開，結果取得『魚叉』。接下之前在『附有電腦的事務室』處得知，開啟電腦的話需要用到控制室System Disc和指定密碼，

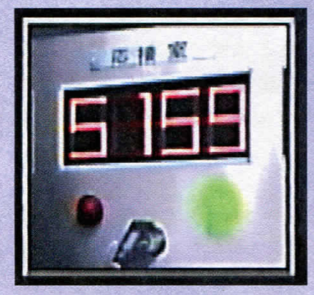


之前亦從美澄口中聽到『控制室』就在『三樓』，於是便來到控制室門前，不過發覺該處又是利用密碼鎖，如果將電源切斷的話門便可能打開，於是便將『右上角的天井的板拉下來』，果然該處藏有與門相連的電線，主角利用『魚叉』將電線則斷後，便進入控制室搜掠同時美澄亦來到，可是她沒有進一步發現，當中亦談及到主角太過溫柔的性格。其後於『面前的抽屜』處取得『System Disc』後回到『事務室』，不過桌上的電腦是不能直接開啟的，是需『先插入System Disc』後才能開啟，成功開啟後又說要輸入密碼，那密碼又是甚麼呢？事實上於『與田奈奈美的資料和紙條』內便早已有提示，其中一個就是β，至於另一個由於要計出來所以不作詳述，所輸密碼則是『β-8625』。最後主角便取得另一張新卡後，美澄亦來到，她借機將卡改回密碼並查看系統發生何事。





(在大堂遇上由月、地庫第一層走廊遇上菜緒由月)再回到事務室時，美澄暫時也查不到主要原因，可能是二樓有事故發生，而且亦可能還有人在上面。用『02新卡』通過閘的另一方各處查看，在『休息室』處取得『六角匙』，其後來到『警衛室』將剛取得的匙『插進去』後，便能顯示出的『數字』，而這個『數字就是接待室門的密碼』。★



再次來到『接待室門前』遇上美澄，提及到參觀一事，接下便『輸入密碼』後，門終於打開，看到高野玲子與北条，其後美澄亦來到便將事情經程說出，之後玲子說可能與他們聽到的巨大撞擊聲有關，詳細情況好像還沒清楚，於是各人便決定再繼續搜索其他所員。再次進入『接待室』得知北条來找迷了路的孫女千尋「？」；玲子在『藥品庫』找物品；美澄在『停車場』談及到北条；菜緒在『茶水間』談到她只有阻手阻腳不能幫忙找希春而且十分焦急。來到『一樓近休息室的走廊』時，突然聽到由月的驚叫聲便走去看，原來有屍體從室內有裂痕的天花上跌下來，洞上面該會是三樓的另一房間，主角叫上去時也沒有反應，真是心也寒了！



最後玲子調查得知屍首是副所長，死因不明，眾人亦集合到接待室商討，因今次事故眾人被困在此，只有將事情解開才能回到外面，亦即是說要到二樓另一邊，借機亦能找尋希春下落，事情發展到這樣，該不會再只是帶希春回去般簡單了！

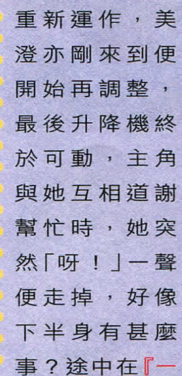


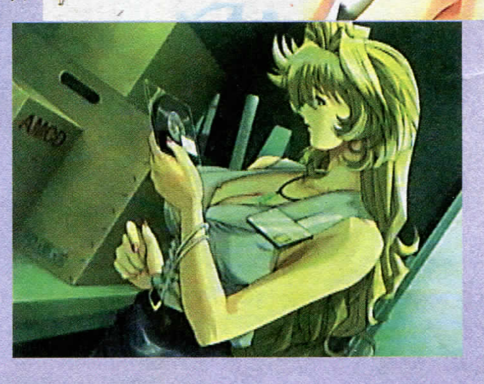


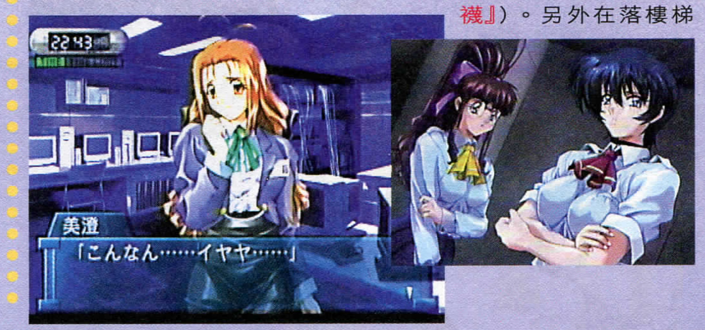
22時43分

(在地下第一層走廊遇上由月談及到她的煩惱)在『三樓』遇上由月美澄，美澄說可以令電梯使用，但問題是電腦現不能使用；再進入後在交談中得知若是將零件更換的話該可以，於是便到『物品庫』取『電路板』回去，準備離開時玲子進來並取了盒8毫米影帶，不過這好像涉及到她的私隱似的，問她是甚麼時便很不悅的離去；將損壞的『電路板』換去後，電腦可以重新運作，美澄亦剛來到便開始再調整，最後升降機終於可動，主角與她互相道謝幫忙時，她突然「呀！」一聲便走掉，好像下半身有甚麼事？途中在『一樓走廊上』聽到菜緒由月吵架的聲，原想介入調停的，可是到最後二人也是不觀而散★；後來『近更衣室』再陳到美澄的聲音，原來她的絲襪破掉了便想在附近脫下(註：其後可取得『絲襪』)。另外在落樓梯









往地下一層時，看到由月摔倒腳，於是『用膠布』幫她療傷；再次在『一樓走廊』遇上由月，於是便問發生何事，得知她被菜緒討厭，她走了以後玲子過來，並問短髮的是否水谷菜緒？知道答案以後又走掉。(在『物品庫遇上由月』)

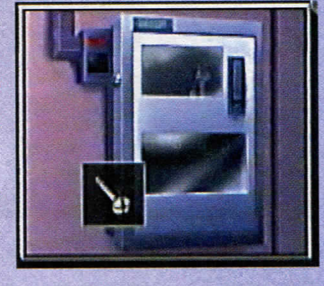


其後準備乘電梯到二樓，此時美澄衝來說要一同上去，其後二人來到『生物研究室』，驟眼看上去好像沒有不妥，但牆角處已看到好像有很恐怖的力撞擊過的裂痕，面前又見到『人腳「？」』，走過去看到有位女性滿身血，說了句：「為何是悲哀的記憶？」後便逝世，至於旁邊的男性只是昏倒沒大礙，於是叫美澄過來，原來該男叫神田，之後便送他到所長室治病。之後問美澄會是甚麼事時，她說可能是實驗失敗所做成，而剛才再不到門的房間，就是『休息室』的上方，這只好找別的方法進去。★





四周搜查時，在『生物研究室』處找到『螺絲批』，下一步到『警衛室』發覺其有遙控器的『匙箱』只是簡單用螺絲上著，而且有亦好像有點鬆，於是便用螺絲批將其解開，取得『螺絲』之餘，又可以取得箱內一條寫有『q字的匙』★；接下來有否記得在『休息室』有把『壞了的梯子』，於是便到該處將『螺絲』嵌上少了螺絲處，果然適合，便將其修理好後放於洞下面，並鼓氣勇氣上去。





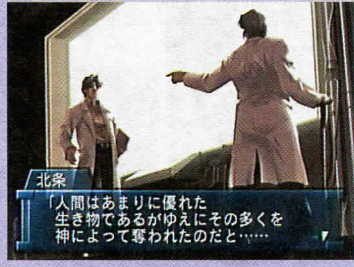
進入後「哇！這是甚麼？」眼前看到的只是凌亂一片，除了地上像有很大衝擊做成裂痕外，室內有些架亦像是被高熱溶掉，正想回玲子所說的話和『從洞回去』報告時，菜緒從下層叫上來並來到，她看見情況亦嚇一跳，其後亦發現一位女孩，見主角走過去時她便說不要過來，並像箭般向門衝去，當然亦追上去吧！在研究室門口遇上玲子，說到剛才情況時証實該女孩就是北条千尋，在談話之間有隻小貓走了出來，原想逗牠的但像箭般走開了！(在生物研究室遇上玲子)



回到『接待室』看到北条千尋一起，千尋在該處可能會看到些甚麼，不過她回答驚到甚麼也不記得；美澄仍在『所長室』照顧神田(在大堂遇上由月、二樓走廊遇上菜緒玲子，好像有事瞞著)；在『地質研究室』再度遇上玲子，其後想回玲子問有關菜緒的事，可能她知道菜緒情緒低落原因，於是問下但沒結果。(在地庫第一層走廊遇上菜緒、在一樓走廊遇上千尋)接下來到『接待室前』聽到北条玲子的對話像有大件事，於是便偷聽結果亦被發覺，到最後主角將心中



的目的說出來後，北条請主角進去將事情說出。事情可能是希春被選為實驗品，而得知曾經與希春接觸亦是死去的鏡副所長，可能希春已到了別處，但她的危機仍未解脫，暫時就是這樣。其後來到『休息室』對著副所長的屍體發嚕蘇，令希春捲入這次事件。(在改建中密室遇上千尋，聽到她說不喜歡那人「？」)接下再回到『接待室』聽到真正幕後事件，在11年前北条做過想將人類沒多用的腦部份發展潛能的事，亦有人願意，不過到最後鑑於人道而且像挑戰神的尺度而擱置，其後他便心藏病發需休息下。來到『所長室』神田終於起來，同時北条主角問鏡有關的研究，從中得知千尋原來是被捉來的，另外希春方面可能是由所長在專用地下研究室方面做研究，現在該處是禁止進入，聽說是做一些反人道的研究，當中亦聽到菜緒原來就是所長的女兒。其後在『二樓走廊』遇上神田美澄，事情變成這樣他自覺負上責任，於是主角回應『一會我也去(上面)』。





來到『地庫第一層閘門前』神田說亦因誤動的關係只能用匙開啟，而擁有匙的人就只有鏡副所長，其後千尋來到，神田走開後便說她討厭這人。(在所長室遇上美澄、茶水間遇上由月)接下來到『休息室』遇上千尋之餘在屍首處找尋，最終在身上找到『匙』，(在生物研究室遇上玲子北条、地質研究室遇上千尋、所長室遇上神田美澄、更衣室遇上菜緒由月，二人好像和解)便到『地庫第一層閘』處將匙『插入門鎖』，開啟以後菜緒亦來到說到希春和她父親的事，她對今次事件感到內疚，之後主角安慰她會將希春和她父親帶回來。



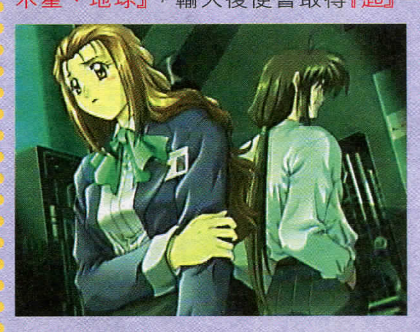




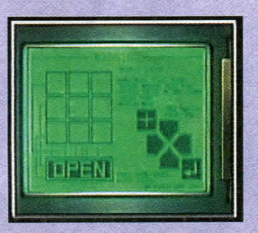
0時15分

(在地庫第一層走廊遇上千尋，說害怕而且聽到有貓叫、生物研究室遇上玲子「選擇無關係」、二樓走廊遇上美澄、改建中密室遇上由月、展望室遇上菜緒說到她父親的研究)來到地庫第二層『需用密碼』來開的房前，調查完後突聽到「守護著希春」的說話，但周圍又沒有人，究竟是誰呢？(休息室遇上玲子)繼續調查於『地庫第三層水槽右方門』處找到『紐型電池』，其後在『停車場』遇上由月，她好像發呆似的，而之前放置的『遙控器』今次終於有用，取得它裝上『紐型電池』後果然有效，接下調查到『所長室』遇上菜緒美澄並發覺當中的『夾萬』是可以用遙控開啟的，開蓋後便看到像密碼般東西是使用一些古怪的圖形，事實上提示就在壁上的畫，而鎖上的數字實際是代表衛星數目，即是說跟順序的話，所輸的密碼就是『土星、火星、木星、地球』，輸入後便會取得『匙』一條，而該匙則與『地庫第二層』近水槽的房間有關，來到該處『用匙開啟』後還得輸入密碼，密碼由三個數字分三組組成，按下去又有不同聲音出現，莫非與音樂有關？(地庫第三層水槽美澄與神田吵架)答案就在『會議室』架上的『和音入門』，據有關記載，美麗和音G調是Re，So，Ti、F調是Do，Fa，La、C調是Do，Mi，So，轉回數字的話就是『257、146、135』，將這個密碼輸入後，便會經過另一個密室，調查門鎖時發覺主角被困，而且下面開始有毒氣噴出(時間倒數開始：3分鐘以內)，面前有個銻板像甚麼門鎖似的，事實上要解開這個鎖是需要將『Pannel上所有格變成白色便可』，所按位置有8個方法：『↑→+↓+←+Enter』『↑←+↓+→+Enter』『→↓+←+↑+Enter』『→↑+←+↓+Enter』『↓←+↑+→+Enter』『↓→+↑+←+Enter』『←↑+→+↓+Enter』『←↓+→+↑+Enter』，接下來便能進入同時亦找回希春，叫醒了她以後菜緒亦來到，亦將事情的經常說出來，到最後希春亦了解菜緒的心情，互相安慰一下，最終菜緒的煩惱解決，而希春之後亦跟著主角一同行動。









雖然終於找回希春，但事件的最後幕後黑手仍然未知，那最後主角與其他同伴能否逃出生天呢？請留意下一回。

～To Be Continue～



PS	
製造商：SCEI　售價：5800日圓	
發售日：發售中(10月14日)	
容量：CD-ROM　記憶：1 Block	
ARPG / MEM / 對應Analog手掣 / POS對應(+9 Blocks)	

石之遺跡及空之遺跡攻略

石之遺跡

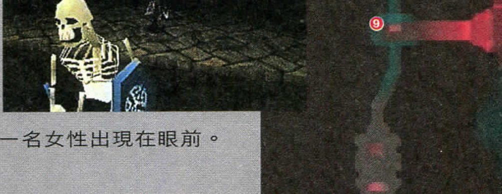
在瀑布外見到卡比娜，她正從山上面回來，發現那裡有點異樣，於是希望艾爾調查一下，另外據她所說山上好像有藏著球狀元素的遺跡存在。補給了藥草及購入新裝備後，便由瀑布附近的那條小路上山。上山的路並不算太困難，有由於很多地方的路很窄，要小心跌下去以免受傷。



到達山頂後便會看到一些建築物的殘骸，下面便是石之遺跡之所在。甫進入便見到一個台座，那走上面的元素水晶，便會出現兩個敵人，大可不用理會繼續前進，跟著往左面的房間，那裡有記錄點，下面是一個墓地，推開門進入後，裡面會出現一隻蜥蜴人，打倒牠會得到另一粒元素水晶。在門前的台座放上水晶便可開門。進入後會遇上兩頭豬及一個會放火球的石塔，另外房間中還有捕獸器及隱形的矛從牆上伸出，要利用自由視點(select鈕)才能發現。

之後向右面的房間前進，打倒所有蜜蜂後往左面的房間，打倒蜥蜴人得到元素水晶。然後沿左面的路前進，中途再打倒一隻蜥蜴人獲得水晶，之後到達一個大房間的下層，會看見一粒元素水晶及一個台座，把水晶放上去便會打開上層的按鈕，再利用右面的路及移動板到按鈕那裡，踏上去便會打開大門，在這裡要小心那會放箭的骷髏。正當艾爾想穿過第二扇門前進時，門突然關上了！之後便出現了一頭豬王及兩頭豬，筆者建議先打倒兩頭豬後才對付豬王，基本上只要舉起盾，擋開攻擊時立即按鈕反擊，要打倒豬王並不是難事。

打倒三頭豬後便來到一個類似祭壇的地方，深處的石碑寫著「黑暗是，不安，恐怖。會妨礙我們的腳步。打破黑暗，道路便會展開。」，而石碑的後面有兩個點著黑暗火炎的燈台，打熄黑暗火炎後放上水晶，那畫有壁畫的牆便會打開。進入後發覺不能到對岸，於是先到下面，沿路前進到一個大門前，那裡雖然有一個燈台，不過是假的，往右邊那房間的燈台才是真的，而當艾爾進入這房間，想把水晶放上燈台時，突然門口被封，一名女性出現在眼前。



「哈哈 小蟲跌進陷阱裡呢。

「咦？你所拿著的難道是…？

「是啦！你就是阻撓艾克多魯斯的那個傢伙吧？！

「哈哈！我的運氣也不錯呢！能夠一口氣收集到兩顆球狀元素！





此時她運起了魔法，召喚了一個巨大的骷髏出來！跟著她叫那骷髏好好招呼客人，然後消失。雖然骷髏巨大，但是反應敏捷，而且會連續攻擊，所以最好舉起盾擋開攻擊，然後趁其攻擊時的空隙用大斬攻擊，只要能截住它的攻擊，不消一會便會被打敗。打倒了骷髏後，把水晶放上燈台便可開門，不過先不要進去，應繼續前進，會見到一個很高的房間，那裡有數塊移動板，利用它們往上走，可以找到一粒元素水晶及一柄小刀，雖然小刀攻擊力低，但可拿到武器商那裡鑄造有屬性的武器。

拿到小刀及水晶後便可前往大門的房間，那裡是一條很長的通道，當中有兩個把手，可以打開隱藏的寶箱及燈台。當到達第二個把手的房間時，遇上了加布拉斯。「艾爾・迪德，你果然來了。…哈，我並不是成了幽靈啊。…的確，能夠逃出那個城的，結果，只有我和你……我們已不再是第2次派遣隊了。本來打算為了報告而回國，不過部下全滅了(不是還有艾爾嗎？)，自己這樣子回去就如逃兵一樣，我倒沒這麼厚面皮。可能是為了要那些向我們設下陷阱的傢伙負責任吧……因此我仍在找奴古爾的根據地。

「是了，自那時起你便開始了作戰，雖然途中有不少危險，一個人能平安地來到這裡，看來能力也增進了不少吧……不過這還是與死亡是一線之差而已，今後將會遇上更強的敵手。……好，就來跟我比試一下。

「你一直以來的戰鬥我都看過了…認真地出手吧。只要勝過我，便教你一些劍技的知識。不用擔心，我也不會手下留情的，儘管來吧！

此時加布拉斯殺氣騰騰的為走近，雖然只是比試，但也不是玩票的。於是艾爾便舉盾迎擊，當擋開的時候便立即出手反擊，打了幾個回合，將加布拉斯打敗了。之後他便會守信教導劍技，教授完劍技之後便先行離開了。拉了第二個把手後，便往燈台那處放上水晶，令通道盡頭隱藏的台座出現，然後便前往到通道盡頭，先不要放水晶，進入裡面的小房間有記錄點及一顆元素水晶，把水晶裝上台座後升降機便會動，利用它到上層去。

雖然前面是放了球狀元素的房間，但裡面卻是一片漆黑，當艾爾進入時，突然聽到一把之前聽過的聲音，是那個會魔法的女性！明顯地她已把球狀元素拿到手，並正打著艾爾那一顆的主意。她決定不親手對付艾爾，於是把他送往一個廣大的房間，那裡像一個碗，之後她召來了一頭會自行走動的戰車，利用它對付艾爾。這台戰車會繞著碗形的移動，並會投出火球滾向中心，所以留在下面是非常不利的。應該趁它放火球時走上碗的頂部，然後調校好位置，能夠擊中移動中的戰車，當戰車被擊中時會邊打轉邊停下來，停下後一段時間動彈不得，那是唯一攻擊的機會，走到其背部斬下去便可傷害它。而體力低於一半時，它便會加速，但是只要拿準機會把它打停的話，很快便可打倒它。打倒那台「烈火戰車」後，便向著打開了的門前進，拿下燈台上的元素水晶後，便可拉把手放下吊橋離開。





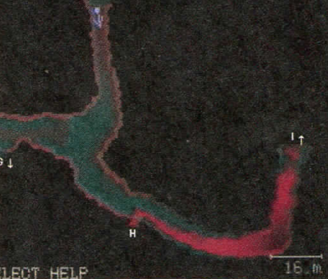


豪族之墓

因為魔族利用球狀元素進行儀式，把世界放進黑暗牢獄之中，所以都處都一片黑暗，連怪物也兇悍了不少。當艾爾到了外面時，加布拉斯剛打開了前往空之遺跡的路，從他口中得知魔族在那裡展開了黑暗結界，要重見光明非要到那裡不可。加布拉斯仍是先走一步，並在走前交了一隻四角之指環。回到鎮上準備行裝及強力的裝備後，便可前往空之遺跡，而從哈馬爾那裡可得知草原之遺跡的南方，有著一個王族的陵墓，那裡是一個自動生成迷宮，雖然有很多寶物，但也是個頗危險的地方。







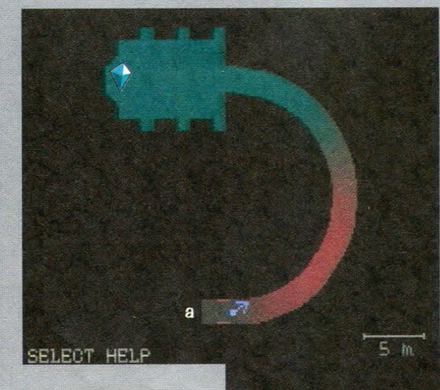
寶物表

1. 藥草(小)
2. skill coin
3. 藥草(中)
4. 藥草(中)
5. 火之指環
6. 藥草(大)
7. 135G
8. Karakan(盾)
9. 地圖
10. 力之實
11. Grou Knife
12. 守護之葉
13. skill coin
14. skill coin
15. skill coin
16. skill coin
17. skill coin
18. skill coin
19. 斷岩劍
20. skill coin
21. 雷之指環
22. 地圖
23. 202G
24. 知識之水滴
25. Baster Sword
26. 268G
27. 維拿達華之實

Brightis





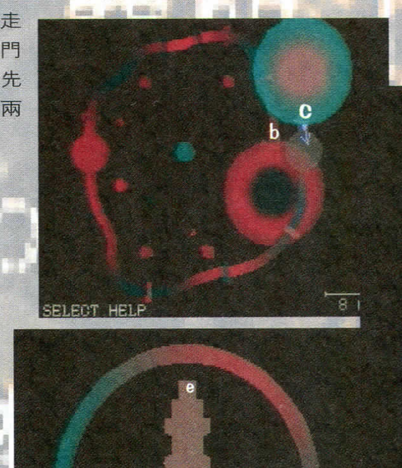


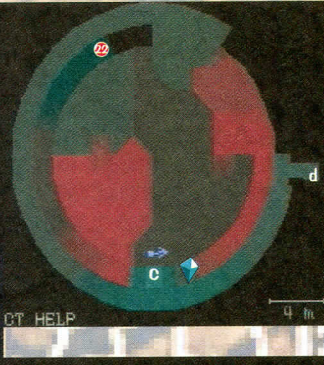
空之遺跡

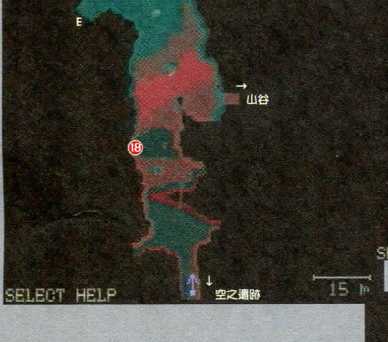
由石之遺跡的北面通道前進後往南走，便會到達空之遺跡的所在，但是在那裡遇上了加布拉斯，他説路被大石壁封著，據鎮上的人民説，山中有個割岩之泉，在那裡可找到一柄斬開岩石的「斷岩劍」，只要把它找來便可。於是便回頭，在途中的分叉路找到了割岩之泉的所在——扎比也巴山谷。基本上沿路往南走一段路後，便會見到一個記錄點，對岸便是割岩之泉，找到了斷岩劍後便原路回去空之遺跡，裝備了斷岩劍後便可斬開擋著路的石壁，進入空之遺跡內部。

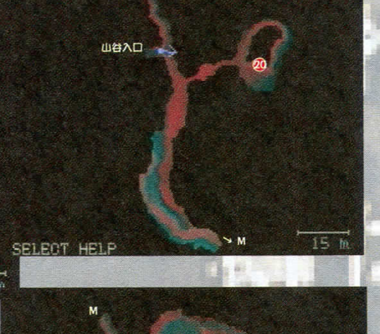


甫一進場便遇上兩頭地獄犬，雖然不是紅色但也會噴火，因此最好裝備了有火屬性防禦的指環。之後便走到台座拿走那粒元素水晶，房間中央的升降台便會活動，利用它到達上層，沿樓梯走到上層，拿走盡頭房間的元素水晶同時回頭走出門口，不用理會那兩個骷髏，若發覺趕不及的話，先打倒骷髏，然後將水晶放上台座再拿走便可。乘升降台到頂層，會遇上兩



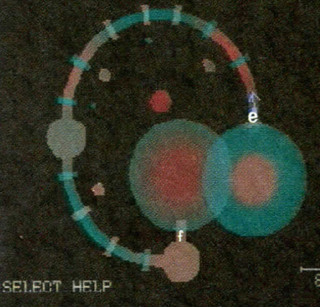


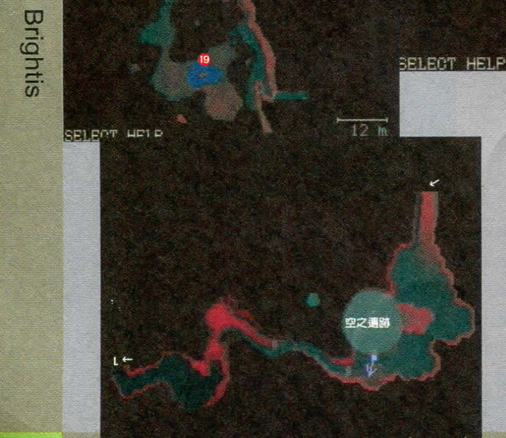


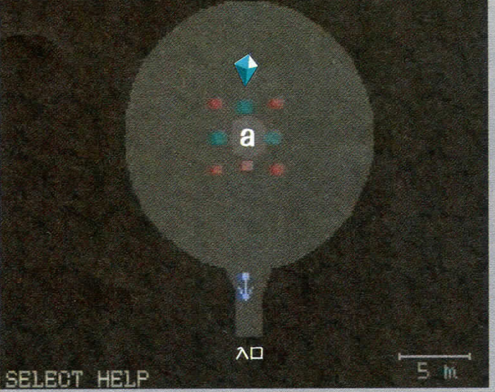


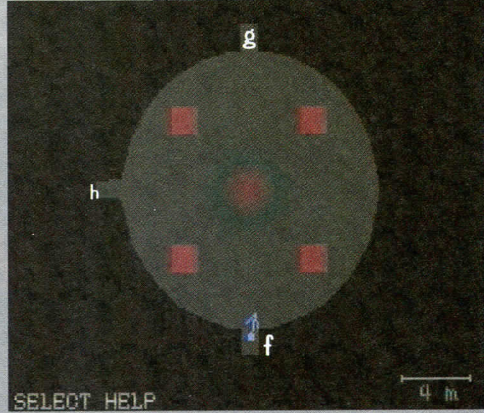












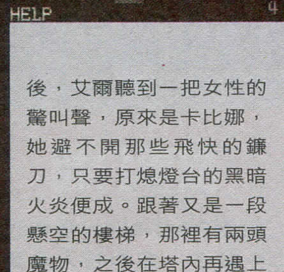


個看不見的敵人，雖然可以把水晶放上燈台令牠們現形，不過它們的動作很快，與其花時間打倒不如保留體力對付後面那些難纏的敵人。跳上外圍的牆壁便可沿著牆壁出去，外面是一條狹窄的樓梯及通道，沿途有四頭魔物把守，雖然跟遊戲最初見到的那些相似，但實力卻高得多，要小心應付。

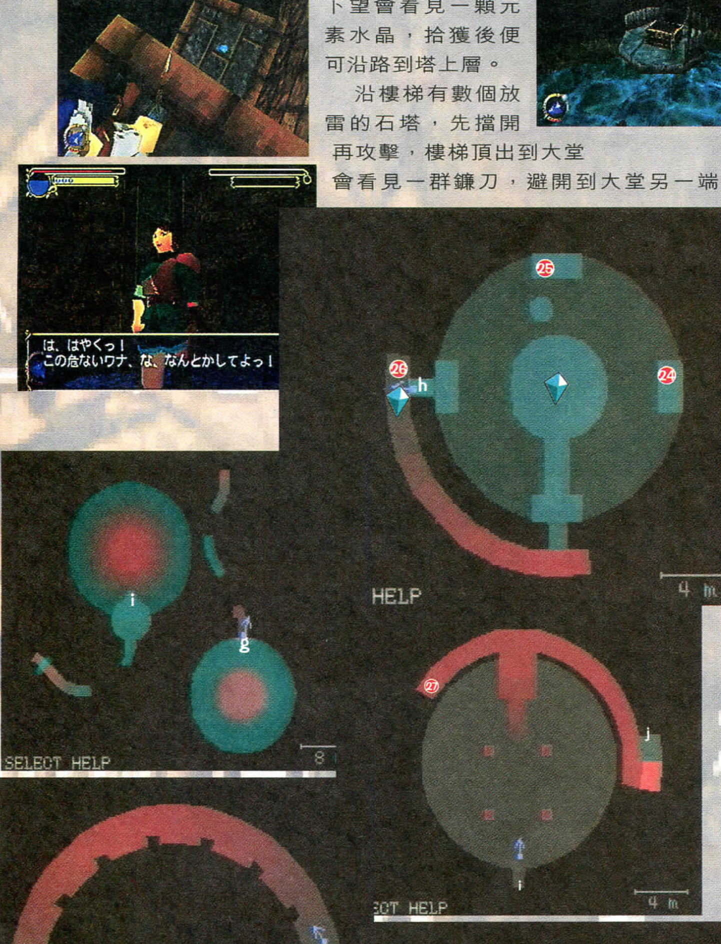
走到上層的塔後，裡面是個接近螺旋形的結構，先打倒下層的骷髏，然後上樓梯打倒噴火龍，到上面後先打倒對面放箭的骷髏，那裡有小路通往拿地圖的寶箱。之後便沿路再上，在途中會遇上骷髏及龍，最好先引出骷髏打，免得被龍噴的火所傷。打倒龍後在那裡往下望會看見一顆元素水晶，拾獲後便可沿路到塔上層。

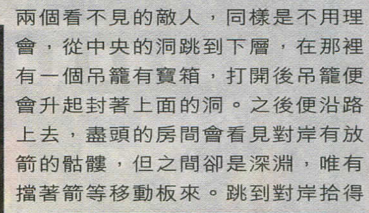
沿樓梯有數個放雷的石塔，先擋開再攻擊，樓梯頂出到大堂會看見一群鐮刀，避開到大堂另一端





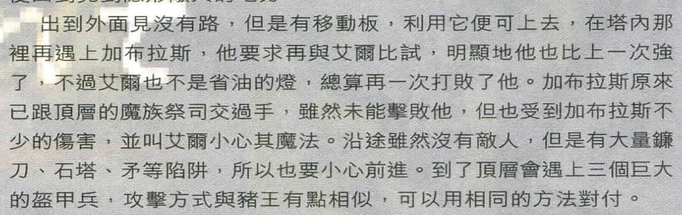
後，艾爾聽到一把女性的驚叫聲，原來是卡比娜，她避不開那些飛快的鐮刀，只要打熄燈台的黑暗火炎便成。跟著又是一段懸空的樓梯，那裡有兩頭魔物，之後在塔內再遇上





兩個看不見的敵人，同樣是不用理會，從中央的洞跳到下層，在那裡有一個吊籠有寶箱，打開後吊籠便會升起封著上面的洞。之後便沿路上去，盡頭的房間會看見對岸有放箭的骷髏，但之間卻是深淵，唯有擋著箭等移動板來。跳到對岸拾得





元素水晶後，打倒骷髏及收集寶箱後便出去，跌到下面沿樓梯走便回到見到隱形敵人的地方。

出到外面見沒有路，但是有移動板，利用它便可上去，在塔內那裡再遇上加布拉斯，他要求再與艾爾比試，明顯地他也比上一次強了，不過艾爾也不是省油的燈，總算再一次打敗了他。加布拉斯原來已跟頂層的魔族祭司交過手，雖然未能擊敗他，但也受到加布拉斯不少的傷害，並叫艾爾小心其魔法。沿途雖然沒有敵人，但是有大量鐮刀、石塔、矛等陷阱，所以也要小心前進。到了頂層會遇上三個巨大的盔甲兵，攻擊方式與豬王有點相似，可以用相同的方法對付。

再進入塔內便是祭司拉沙奴巴克的房間，雖然他只是一個人，但是憑著其魔法已令他成為不易對付的傢伙。不過這也是他的弱點，只要小心避開魔法，走近他身旁攻擊，他便會改用手上的鐵棒攻擊，此時只要擋著，便會出現反擊的空隙，甚至能夠截住他使出魔法。只要能阻止他的魔法，根本就不是艾爾的對手。打倒他後便進入深處的





門，將球狀元素從祭壇上拿走，便解開了魔族的結界，到處亦回復光明。



TEXT：SAM



PAC-MAN WORLD
PAC-MAN二十歲仔喇！

PS
製造商：NAMCO　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK

故事介紹

話説PAC-MAN今年已經二十歲了，家中各人於是興高采烈地為他慶祝生日，而就在準備生日派對的時候，各人均遇到襲擊……

PAC-MAN回到家中，發現家人失蹤，之後更得知原來是被機械PAC-MAN--「TOC-MAN」帶到GHOST ISLAND（鬼島），PAC-MAN為了救回家人，於是向著鬼島進發。



食鬼大英雄出發！

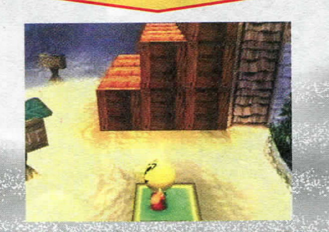
BUCCANEER BEACH



在上方可取得櫻桃和草莓。



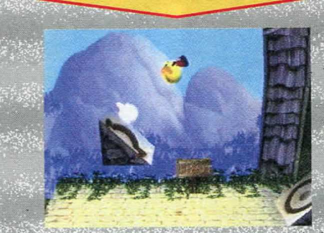
這裡位置太高，要按兩次×掣，利用大跳跳上去。



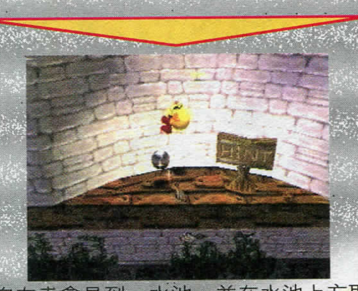
利用大跳啟動綠色機關掣，地台便會升高。



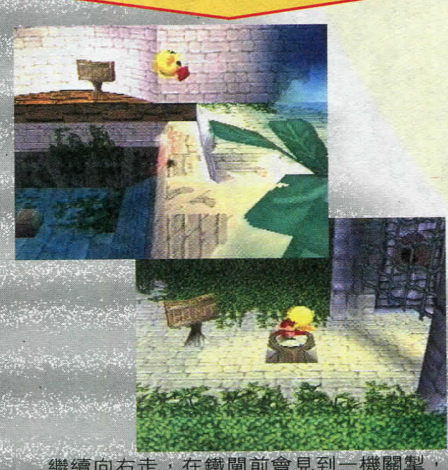
按下這個黃色機關掣，吊橋便會降下來，不過橋下有兩顆櫻桃，可先取然後才過橋。



之後利用三個彈台來到更高的地方。



向右走會見到一水池，並在水池上方取得鐵珠後擊破水池中的木箱。

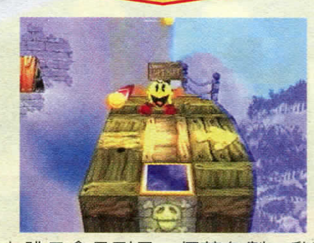


繼續向右走，在鐵閘前會見到一機關掣，只要緊按□掣令它旋轉，鐵閘便會上升。


之後亦會遇到同樣的機關掣，利用同一方法，便可渡過對面的地方。


跳向右邊的機關掣上緊按口掣，它便會向上升。


按下地上的藍色掣，令左邊的旋轉機關掣變為下降。


向左跳又會見到另一個藍色掣，啟動後身後出現一串黃珠，沿著黃珠飛回第一個藍色掣的平台上。


按下平台右邊的綠色掣，浮動板便會左右移動。


之後擊破地上的木箱，取得蘋果後便可開啟身後的木門。



按下門後的綠色掣，可玩小型的食鬼遊戲，之後便可過版。

CORSAIR'S COVE


先取鐵珠開啟水中兩個木箱。


過了CHECK POINT後，在水中會取得草莓。


上水後按動右邊地上的黃色掣，PAC-MAN便可經由附近的門來到上層。


向左跳會見到「草莓」房間並取得「P」字。


返回左邊，啟動另一個黃色掣並來到上層。


利用彈台跳到對面，取得櫻桃。


開啟下層「櫻桃」房間內的綠色掣，可玩食鬼遊戲。

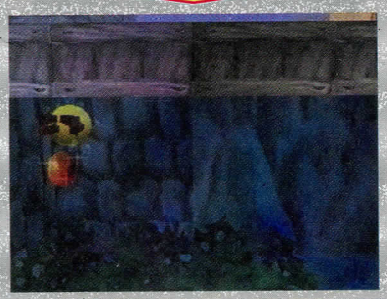


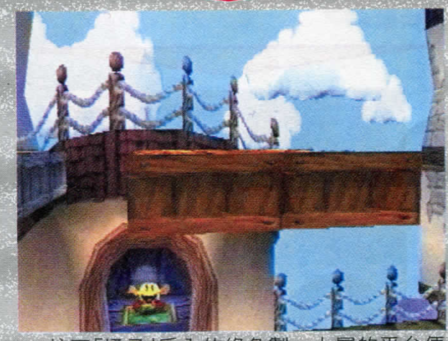
向右越過兩個水池後可取得1UP。

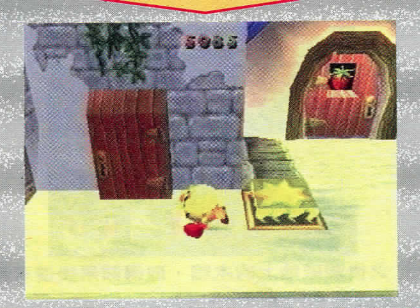

跳入水中向右游，上岸後按動黃色掣。

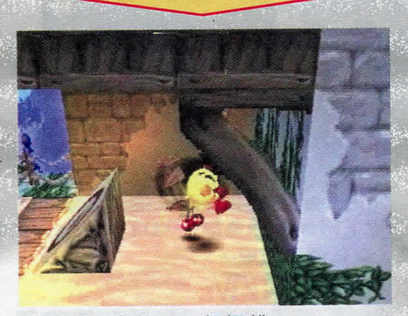

到了上層往左走並取得鐵珠，便可打開水中的木箱。


右邊會出現海盜公仔，水中可取得香蕉。


之後會見到「橘子」房間，在水中可取得橘子。


按下「橘子」房內的綠色掣，上層的平台便會移動。

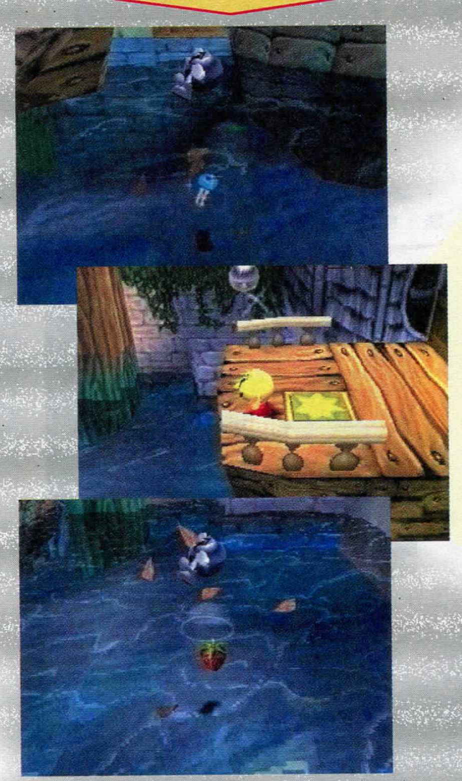

跳過數個屋頂後向下走，會見到「草莓」房間，按下黃色掣並在上層取得草莓。


在右邊彈台後可取得櫻桃。


經彈台來到「櫻桃」房間，按動藍色掣後會出現一串黃珠。



跳入水中向右游，經黃珠帶動下來到屋頂，可取得一格體力、橘子、雪糕、梨及「A」字。


向右走越過大水池，在第二艘船右邊可取得鎖匙，再過另一個水池並上岸，按下黃色掣可取得鐵珠，並在水中取得草莓。


打開對岸的「草莓」房間，按下藍色掣，然後按下上面另一個藍色掣，砲彈便會發射，之後便可過版。

CRAZY CANNONADE


向右走利用旋轉台到了對岸，按下黃色掣走到上層，利用上層旋轉台返回左邊可取得蜜瓜。



黃色掣右邊有「蜜瓜」房，按下綠色掣後門外可取得蘋果。



按下「蘋果」房內的藍色掣後會出現一串黃珠。



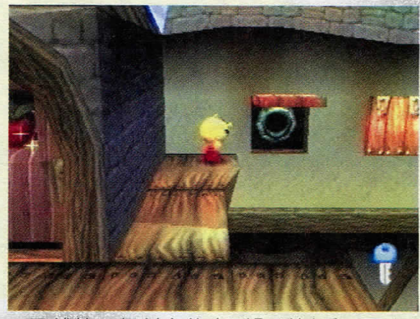
返回「蜜瓜」房外，緊按口掣加速利用斜台向右大跳。



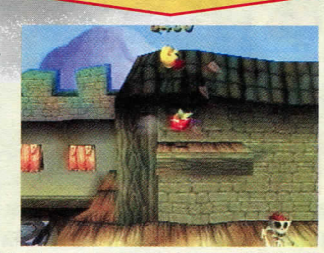
在第二個斜台下有木箱，可取得香蕉。



返回最初的「香蕉」房間按下藍色掣，經黃珠飛到上層可取得香蕉及「P」字。



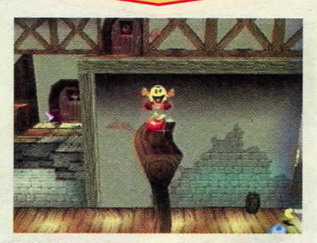
飛越第二個斜台後來到「香蕉」房，再向右走會見到旋轉台，過了「蘋果」房後利用砲台作踏板往右跳。



跳過砲台後可取得蘋果，利用旋轉台返回左邊的「蘋果」房取得「C」字。



利用斜台大跳後會遇到一連串的海盜公仔。



之後越過第三個斜台後會見到「蘋果」房，向下走到橫樑上可取得蘋果，而房內可取得「M」字。



過了三個砲台後再向右行，踏上旋轉台後便向上升。



之後不斷有需要利用砲台作踏腳石的地方，要小心配合時間。



跳過多個砲台後，向左走按下藍色掣，便可在右邊的塔上取得兩隻香蕉和三格體力。

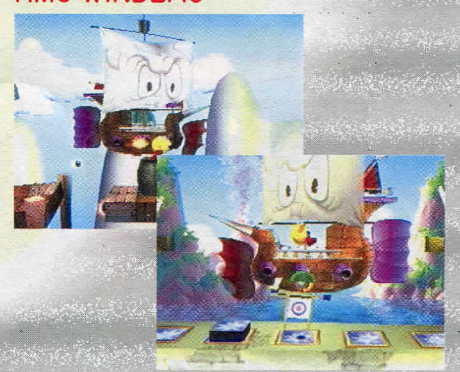


再跳過兩組砲台後，便可利用旋轉台來到塔頂。



跟著便可救出POOCA及過版。

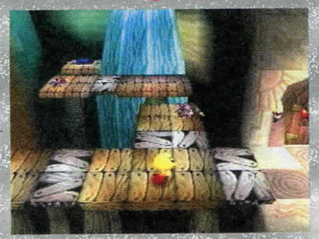
HMS WINDBAG

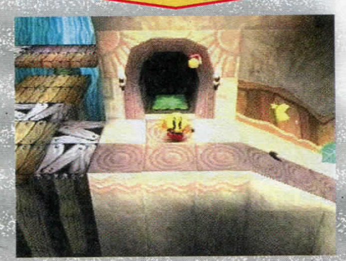


今版是屬於一場BOSS戰，在開始時PAC-MAN要不斷向右跳，從而避開其砲彈攻擊，直至到達與BOSS「飛船」戰鬥的地方。這裡有五個藍色掣，而BOSS會不斷發射砲彈，此時大家只要按下與飛來砲彈相同位置的藍色掣，海盜公仔便會彈出來，更會將砲彈反彈回去，擊中BOSS。

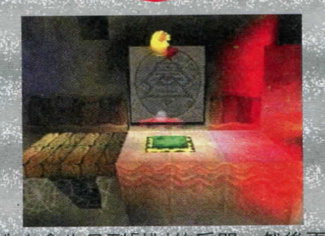
CRISIS CAVERN


從這裡向上走會取得蘋果。

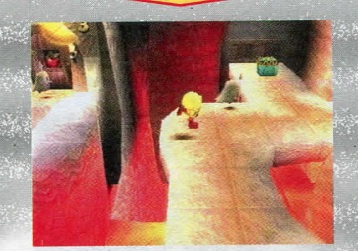

按下藍色掣，並從瀑布中取得1UP。


按下「蘋果」房的綠色掣，門外便有一串黃珠帶PAC-MAN取「P」字。

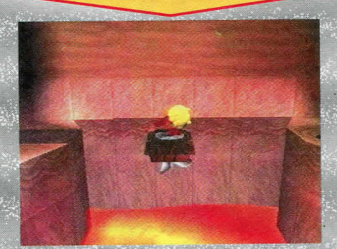

利用旋轉台來到上層，再用彈台便可到達更高的地方。


向右走會先見到「桃」的房間，然後再各右走，按下石門外的綠色掣便可取得桃。

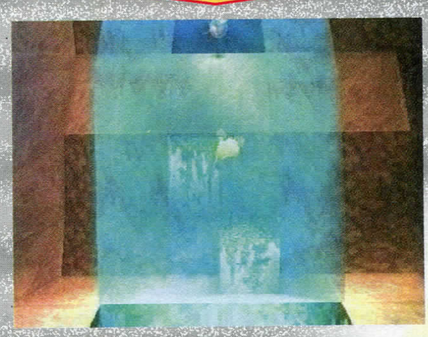

在「桃」房外利用黃珠來到上層，然後可取得一格體力和「A」字。

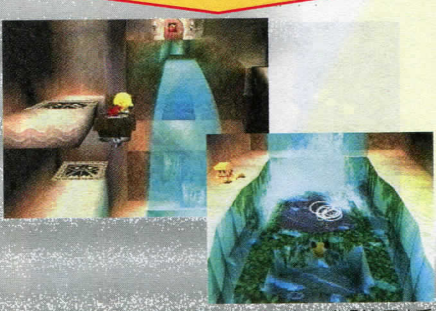

回到下層向右走，這裡可取得蘋果開啟「蘋果」房間，玩食鬼遊戲，而右邊木箱會有一格體力。

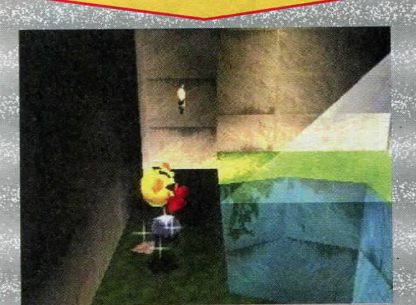

過了熔岩後在這裡向下跳並向左邊走，利用旋轉台令平台升上來。


利用另一個旋轉台渡過熔岩池。


不斷向上走並來到瀑布，在右邊取得梨後，返回左邊按下「梨」房的藍色掣，下方便會出現一旋轉台，可取得「A」字。


來到這裡先取蘋果。


然後利用數個旋轉台，跟著開啟「蘋果」房內的藍色掣，水池底部便會打開。


取得鐵珠後返回水中取得「雪糕」和一格體力。




跳過這個機關後會見到藍色掣，按動後會出現一旋轉台。

MANIC MINES 救出小狗

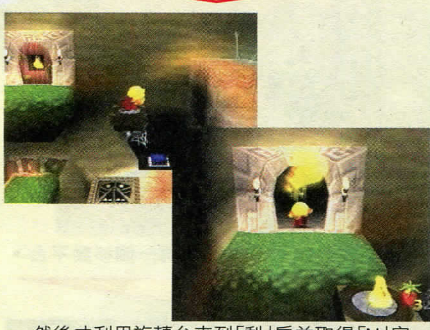
這箱內是個檸檬。



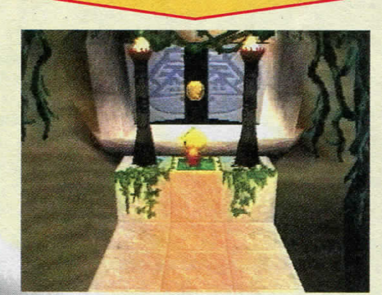
按下「檸檬」房內的藍色掣，剛才的旋轉台便會改為左右移動。



先從這箱中取得梨。



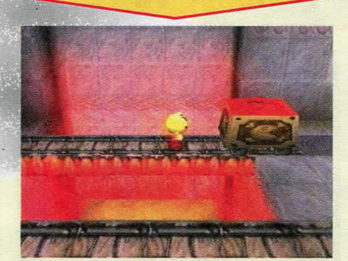
然後才利用旋轉台來到「梨」房並取得「N」字。



跟著按下這個綠色掣過版。



這敵人是打不死的，可以不理。



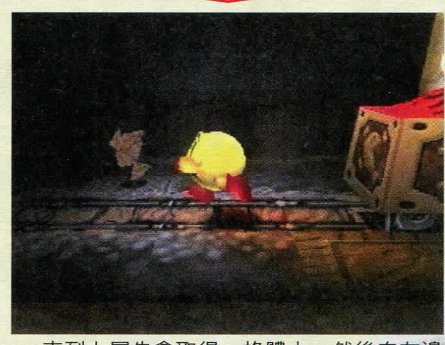
向右走先會見到「蘋果」房，然後過了軌道車後會取得蘋果並在房內取得「P」字。



按下綠色掣開動旋轉台。



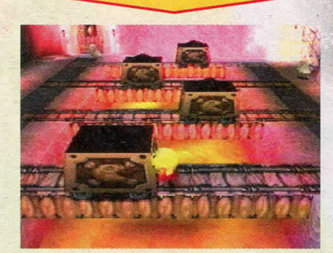
跳到另一個旋轉台並向上升。



來到上層先會取得一格體力，然後向左邊走。



過了軌道車後會取得蜜瓜，並在「蜜瓜」房中取得「A」字。



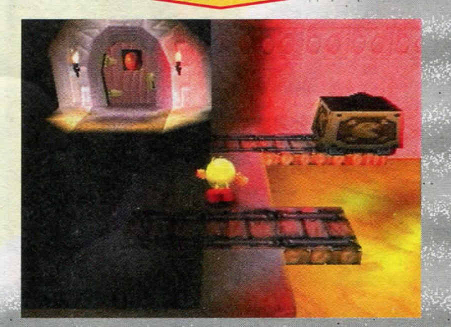
之後跳到上層並向右走，利用兩個彈台到達更高的地方。



這裡有四個軌道車，跟著從右上角的斜路向下走。

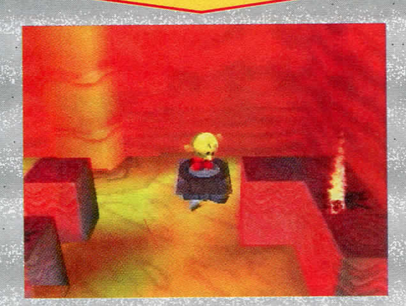


這裡可取得橘子，然後返回之前四個軌道車的地方開啟「橘子」房間並取得另一個橘子。



這房內可取得「C」字。


跳過數個軌道車後，在這裡可取得蜜瓜。


利用旋轉台向上升。

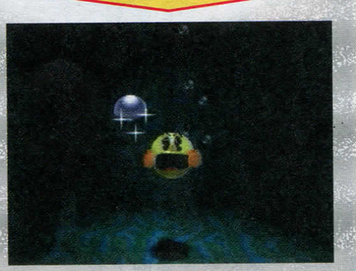

房間內可取得「M」字。


按下綠色掣，令平台移動。

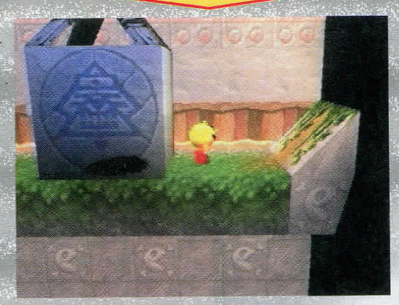

利用三個彈台來到這裡。

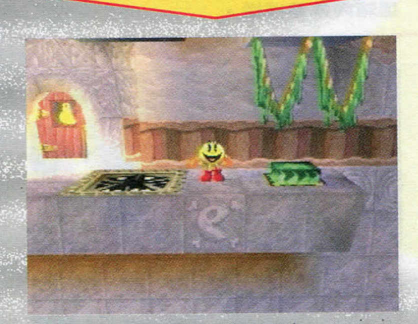

按下綠色掣，右邊便會出現一個旋轉台。

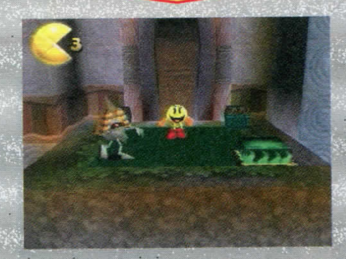

利用兩個旋轉台來到這裡，按下綠色掣開啟石門。


跳到水中，取得鐵珠後可拿取「雪糕」和1UP。

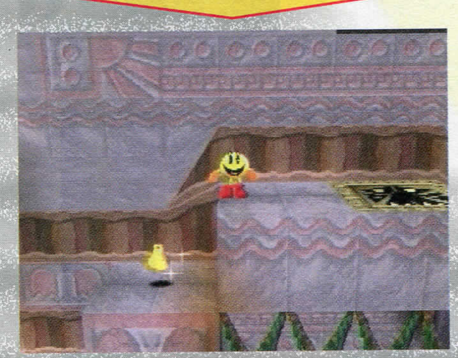

上了岸後可取得檸檬。


向右走時小心頭上的大石。


按下綠色掣，開動移動平台。

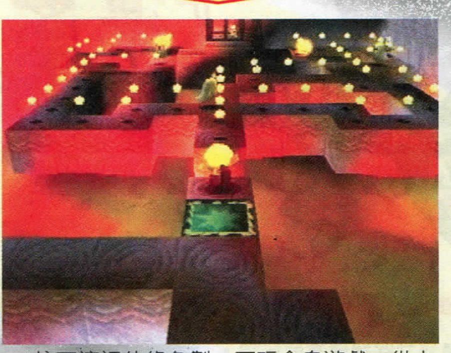

來到這裡會見到一綠色掣，並可取得一些黃珠和另一個檸檬。


按下綠色掣後，又會出現一個移動平台。

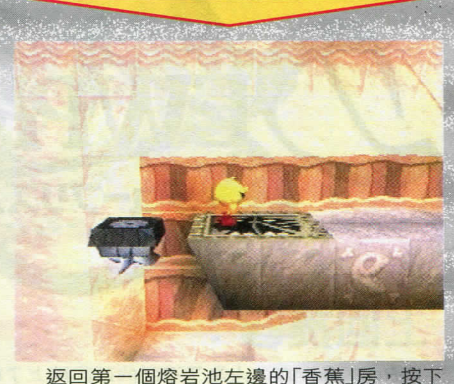

先往左邊走可取得梨。



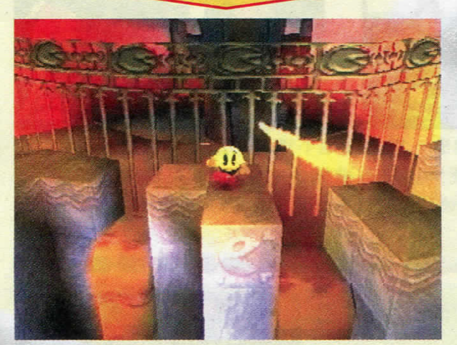
向右走再利用旋轉台到上層。



按下這裡的綠色掣，可玩食鬼遊戲，從中更可取得香蕉。



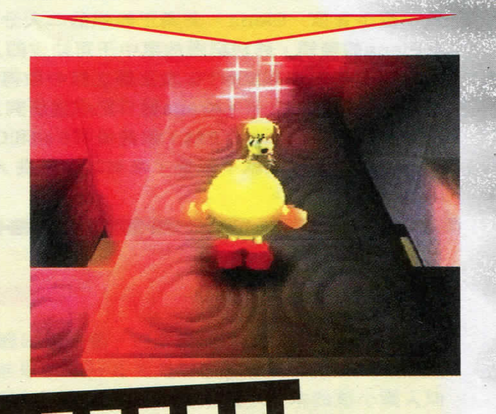
返回第一個熔岩池左邊的「香蕉」房，按下房內藍色掣，這裡便會出現一旋轉台，並可取得鎖匙。



上了數層後跳過熔岩池。



向右走跳過另一個熔岩池後，可取得檸檬及在「香蕉」房內取得「N」字。



TO BE CONTINUE



『遺產』的破滅！！

TEXT：MARKS

PS
製造商：SQUARE
發售日：發售中　售價：382港元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ARPG/MEM/對應ANALOG

上回提要：





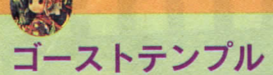
RUE和MINT二人為了不同的原因踏上了尋找艾路羅遺產的旅程。二人不單同時乘坐往卡路拿港口的船隻，而且分別抵達傳聞有艾爾安遺產下落的卡路拿之森。在尋找遺產的途中，見到Blood兩兄弟正欺負一位小女孩—Elena，充滿正義感的二人分別上前打倒他們，之後在Elena的帶領，終於認識故事中不可缺少的人物—Kraus。在Kraus的指示下，RUE和MINT在魔法師之館中取得記錄了研究遺產資料的日記和神秘的小盒子。Kraus對日記經過研究之後，終於知道地下迷宮有能打開遺產封印的鑰匙。雖然在地下迷宮中取得兩件上代魔導士艾路羅所遺下的兩件ITEM，但最後被Bell和Duke二人搶去其中一件。回到Kraus的家後，便知道沒有被搶去的ITEM就是解開封印的鑰匙，不過使用方法就不知道，唯有請教住在メルのアトリエ的魔導士Mell。二人為Mell找回迷路的Popleplul人後，Mell便向他們說出該Item的使用方法。



當二人收到Mell的報告書之後，便立即回到Kraus之店。Kraus依照Mell的報告書所寫那樣使キューブ得以起動，當中出現了形似人類小孩的木偶，原來它才是解開湖水遺跡封印的鑰匙，但可惜的是木偶—Prima Doll仍然在未完成的狀態。如果它沒有裝上整套部件的話，就不能夠發揮其本身的力量，而其他部件可能存在於ゴーストテンプル和ガムル樹海，所以最後便提議合作，RUE到ゴーストテンプル，而MINT就到ガムル樹海找找Prima Doll的其他部份。







ゴーストテンプル





RUE在卡路拿鎮搜集情報時，從一個小孩子口中得知ゴーストテンプル會有幽靈出現。在這種危險的地方冒險，當然在出發前整備一下自己的防具及武器，之後便獨個兒走到ゴーストテンプル。走到入口門前的RUE當回頭找開啟石門的鑰匙或開關器時，這扇石門突然打門。進入ゴーストテンプル後，RUE無論怎樣調查都只會打開右面的門，RUE在沒有選擇餘地之下進入了右面的門。進入後不久，RUE便立即遇上了棲身於ゴーストテンプル的幽靈，為了知道收藏部件的地方，便跟蹤到它們進入的房間之中，不過它們進入的只是空房一間，而且他們突然出現襲擊RUE。當打倒它們後，便往對面的房間繼續前進。



打倒了第三形態的アシュラキマイラ後，當RUE再繼續前進時便發現自己已回到右回廊的入口通道，由於知道應該還有一件部件，所以唯有看看入口處有沒有其他線索。在入口處中，雖然左面的門打開了，但門前卻出現人的行跡。在進入左回廊不久，RUE突然發現前面有人經過。於是上前一看，原來這個人就是偷偷跟蹤RUE的Elena。RUE想送Elena回去的時候，突現聽到關門的聲音，原來左回廊的入口已被關上了，RUE只好與Elena一起進入左回廊繼續探險。由於RUE需要一邊前進，一邊保護Elena，所以吩咐Elena當叫她時才會跟上來。途中不單遇上不少麻煩，而且Elena在左回廊5中被パペット利用當中的轉送器捉走。RUE只好變成パペット追上去。被轉送回左回廊6的RUE在四處搜索仍然找不到Elena時便發覺有點不對勁，而RUE返回之前的回廊看看，終於在左回廊2的隱藏房間中找到Elena。雖然走到最後BOSS的房間，但卻看見Duke已經搶先一步將アシュラキマイラ解決，並取得最後一件部件。原來Duke今次出現的目的亦是想奪去在ゴーストテンプル中得到的部件，而RUE當然不肯將辛苦得來的部件雙手奉上，所以二人便打起上來。雖然最後將Duke打倒，但過了不久，BOSS房間的一邊牆身突然開始向內移動，為了避免被牆身壓死，所以RUE走向入口看看，不過鐵門已關閉了。Duke唯有用自己的力量阻止牆身繼續移動，而且叫RUE去打開Duke身後的門，但亦都是無法打開，所以RUE亦只好用自己的方法（將門砍破，成功或失敗會產生不同的EVENT）。最後不單能夠逃出ゴーストテンプル，而且Duke更將打倒Boss後取得部件交給RUE。







攻略重點

A：由A點直接跳過對面岸是不可能的，因為這段水溝的距離比跳往A點的為長，所以要借助存在於左面房間中ティグレ優越的長距離跳躍。

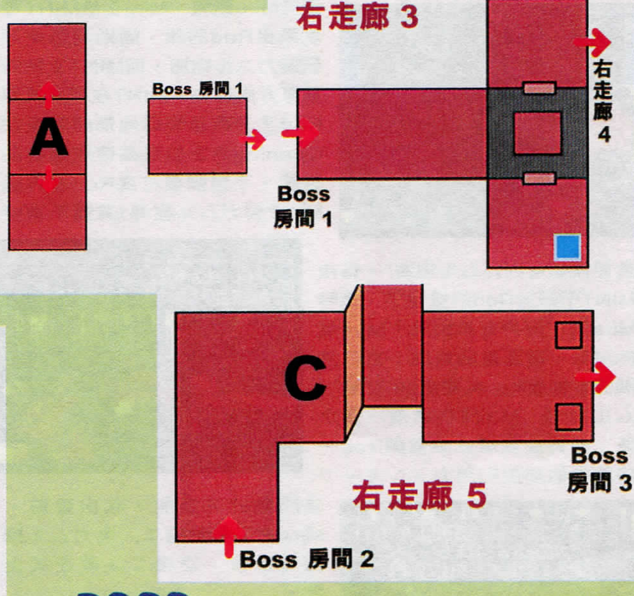
B：到達B點時，進入BOSS房間的門是沒有鑰匙的。只要將右面パペット打倒再變身其形態，站上石台便可打開房間。

C：打倒第二形態的BOSS後，便會遇上無法跳過的高台，這樣需要回到右回廊4取ウータン的變身能力，利用其垂直跳躍的長處跳過這高台。

D：由於在通往左回廊3的門前有一扇門關上了，而旁邊只有一個RUE的身體無法通過的洞穴，所以變身成ハリ一進入洞穴中，最後開啟門後的開關器。

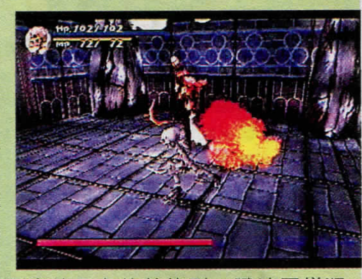
E：通往左回廊5入口時，鐵門突然落下而分開RUE和Elena二人，由於之前已將開關器砍壞，所以需要另覓進入當中的方法。變身成パペット的RUE利用在左回廊6中的轉送器回到左回廊4，就可進入左回廊5。

F：解決了Elena被捉事件之後，左回廊6的浮台才會啟動，不過由於Elena不懂掌握跳上浮台的時間，所以RUE需要以△掣來叫Elena跳上浮台。



BOSS

アシュラキマイラ



這個BOSS共有三個形態。(1)是格鬥型，可利用スケルトン攻擊力大的特性，趁它在攻擊後的彊硬狀態時進行攻擊。(2)是魔法型，利用跳躍和繞圈來迴避魔法攻擊，反擊方法與(1)同樣。(3)是集合了格鬥和魔法長處的萬能型，戰法同樣狙擊其硬直時間。

Duke

今次登場的Duke會使用小說「燃燒的鐵拳」中主角所懂得的格鬥技。在近距離會使用像昇龍拳的上鉤拳，以及連環拳；在遠距離時，則會使用擴散型的爆裂拳，而這種拳令牆邊的貨物產生爆炸。RUE不單要遠離動作快的Duke，而且不能接近貨物。反擊就是在一邊逃走，一邊用橫斬攻擊，或變身スペクター作遠距離。



ガムル樹海



一向做事心急的MINT當自己需要到ガムル樹海時，便立即想走出城門出發到ガムル樹海。當MINT走到城前時，Mira的聲音突然從後面出現，MINT聽完Mira的說話才得知原來步行到ガムル樹海需要一個星期的時間，所以她便向Mira請教。Mira告訴MINT可以乘坐Rod的船，通過河道便可到達ガムル樹海，而MINT立刻向草原方向走去。MINT在草原找到Rod了，而且知道他那艘就是在Opening時在船邊高速駛過的高速船，不過需要打贏Rod才肯送MINT到ガムル樹海（其實不論勝負如何都可到ガムル樹海）。最後MINT不敵於Rod的雙斧下，這時Mira就在她們背後出現。Mira以Rod另一樣喜歡的東西—自己烹調的食物使Rod免費送MINT到ガムル樹海。MINT在準備一齊之後，便再次到草原準備與Rod一起乘坐他那隻利用カノンオーブ來開動的高速船。在出發前，Mira拿了飯盒給二人到ガムル樹海時進食，之後二人便正式出發。

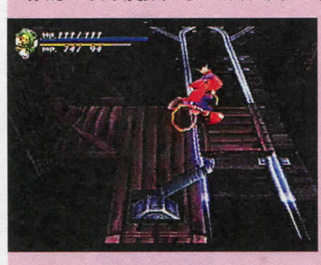




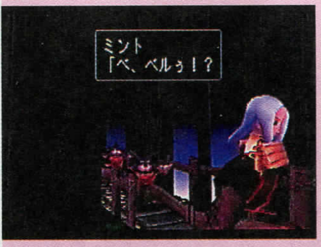


抵達ガムル樹海後，MINT本想在午膳與Rod一起前往ガムル樹海，但Rod在午膳後便睡著了。心急的MINT當然不願意等待Rod起身才出發，所以獨個兒走進ガムル樹海內。過了不久，便發現了一個遺跡的地方，MINT於是四處看看。MINT在遺跡的左下角發現一本基利馬（キネマ）呪法師的日記，當中還記錄了他的耳環在守護其工作室的保衛者體內，MINT當然開心不已，不過就不知道保衛者在哪裏了。另外遺跡的上方則發現了一台風車，由於無法令它起動，所以之後沒有理會它了。調查不久，MINT仍然找不到繼續前進的線索，正想想哪裏可找到那隻保衛者時，火球突然在背後出現，幸好MINT及時避開。當聽到笑聲時，MINT便立即知道暗算她的是曾經身為自己師傅的Bell。之後，MINT本想像上次那樣將Bell擊倒，但Bell卻使出其秘密兵器—ヘクサゴン，原來這部大怪物就是從大珊瑚海遺跡中所發掘出來的古代魔法兵器。當Bell說ヘクサゴン是沒有弱點時，MINT卻擺出一個滿不在乎的樣子，令到Bell非常憤怒，而二人亦打起上來。最後MINT不單將Bell打敗，而且在Bell身上得到「綠魔法」。





MINT利用從Bell身上得來的綠魔法（風）把遺跡上方的風車轉動，這時有一台木製的升降機從高空落下，MINT看見後便不理後果的跳上升降機往樹上繼續進發。當升降機到達最頂的地方，MINT便發現自己正身處在ガムル所居住的樹上村落，而MINT亦開始繼續找尋體內擁有基利馬耳環的保衛者下落。經過長長的道路之後，亦再次遇上與剛才同樣的風車，不過今次利用升降機到達的地方就是充滿火車軌道的RAIL AREA。MINT利用當中開關器的開關組合，終於通過RAIL AREA來到一條長長的木橋上。當轉動木橋末端的風車時，Bell突然向MINT的方向跑過去，原來她正被ガムル一族所追，雖然他用了火魔法打倒追來的ガムル，但說不到兩句又有ガムル衝上來，Bell和MINT便立即跳上在軌道滑行着的木板車。二人在木板車上為了超載而爭執起來，但卻不知道前面的軌道缺口正等待她們，所以二人掉進樹海之中。





她倆平安跌到湖邊的浮木上後，由於Bell跌下來的時候壓傷了MINT的腳，所以Bell想使用魔法為她療傷，反而令MINT以為攻擊而逃走。MINT以為自己誤會了Bell的時候，突然態度再次改變，原來Bell的後面出現一隻怪物，不過經過Bell的否認後便確定了這怪物是保衛者的可能性，最後Bell被保衛者使用的綠魔法吞下了，而MINT亦只好與牠一拼。終於將保衛者打敗，而且救出被牠吞下的Bell。不過MINT看見Bell暈倒之後，便拿着基利馬的耳環返回卡路拿鎮。醒過來的Bell在回到卡路拿高級酒店時，便將剛才在ガムル樹海發生的不如意事告訴已回來了的Duke，而Bell卻沒有忘記Duke到ゴーストテンプル尋找寶物的事情，不過Duke就……。當Bell將Duke打至地上時，酒店的服務員突然敲門，並她們繳交房租，由於寶物落空了，所以已經沒有金錢可以繳交，Bell唯有以凶神惡殺的態度趕走服務員。

BOSS

ヘクサゴン & Bell

雖然說ヘクサゴン是一個沒有弱點的古代魔法兵器，但操縱者並不是同樣無敵的，所以今次的攻擊目標就是站在ヘクサゴン上的Bell。她們的攻擊會有三種特定模式，首先ヘクサゴン會以其雙手握緊MINT，再以離心力拋出（可以以繞圈的方法來迴避），然後Bell在遺跡邊放出弧形的火團，而且以單發攻擊的火魔法阻止MINT跳躍。反擊的時間就在放出弧形的火團後至雙手攻擊前，跳在火團後出現的浮空石板上，以跳躍攻擊或白魔法的ARROW來反擊。

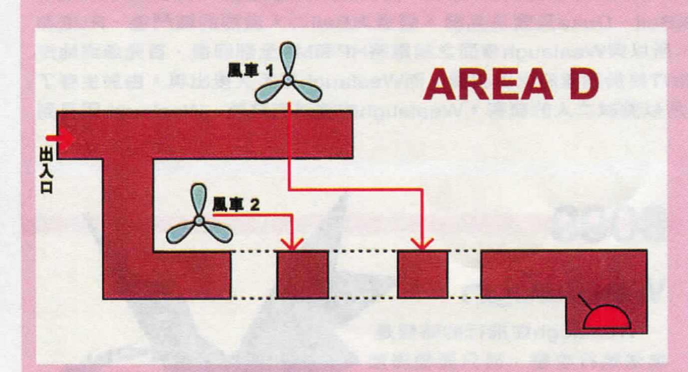
クラウドホエール

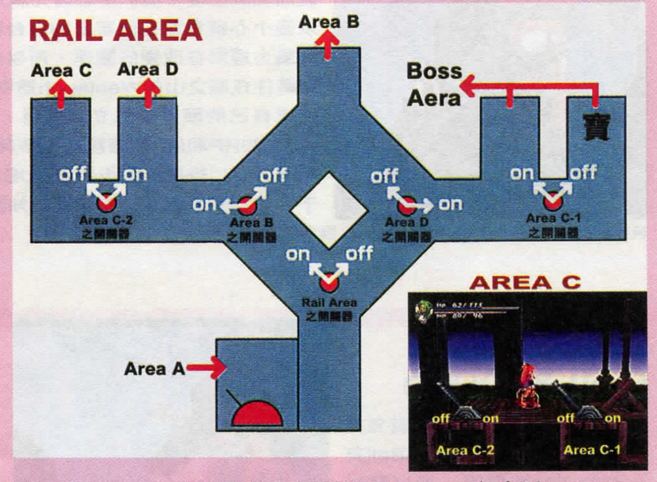


クラウドホエール的唯一弱點就當牠將開大口至發出光亮之前，但掌握這個機會不是簡單的事。首先走到與牠還有一段的地方，使用有遠距攻擊效果的魔法，當然最好使用相剋的赤之魔法，之後在牠使用綠魔法時逃走，這便是對付牠的基本戰法。由於今次的作戰地方在木伐之上，所以要小心牠弄起的浪濤，以及連環攻擊的水柱。

攻點重點

往 BOSS 之道





抵達BOSS身處的位置就需要利用各地區的開關器來組合出往BOSS的軌路路線。首先不論開啟或關閉RAIL AREA都會到AREA B，開啟開關器之後，便回再次返回ガムル村落（AREA A）裏，而之後亦會不斷重複返回AREA A的情況。跟著只依着以下的快速AREA移動流程便可抵達BOSS身處的地方，不過在B、D AREA就要利用風車的轉動令木板車左右移動，而如將AREA C的C-1關閉，就可在打BOSS之前取得ITEM。

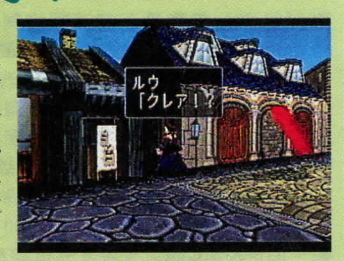
快速 AREA 移動流程





Claire已經復活了？

RUE出發這次冒險旅程的目的就是令對他非常重要的恩人—Claire復活。今次因取得了兩件ITEM，令他更接近遺產，所以興奮得產生幻覺，眼前出現不應該存在的Claire。RUE在卡路拿鎮見到Claire時產生了激烈的動搖。





那男人是誰呢？

回到卡路拿鎮的MINT在Kraus的店前見到一個頭髮紅色而直立的古怪男人。與人爭吵時不能輸的MINT在說到Kraus住在這裏的話題時便感到不安，所以MINT在確定了他離開之後才返回Kraus的店裏。不過MINT卻不知道他是何方神聖。





集齊了取得的耳環、ガントレット、ソラレット的MINT和RUE在回到Kraus店後，便立即將部件裝在Prima Doll身上，而Prima Doll終於得到真正的起動了。由於它的平衡系統仍未回復，所以令到其走了數步便跌倒了。跟著的目標就是利用ファントマイト來製作Prima Doll的護身符，但由於ファントマイト是一種罕有的寶石，所以在哪裏可以找到就沒有人知道。唯一取得的方法就是向住在怒之山的龍—Wealaugh收集這種珍貴寶石的情報。







往怒之山進發

相比於ゴーストテンプル與ガムル樹海更需要以體力和戰鬥力來分勝負的，所以事先準備一切才出發。在開始時，便立即出現兩條分支路。由於下路被大石阻擋着而無法前進，所以唯有沿上路繼續進發。不過前面的鐘乳洞亦被大石阻擋。於是RUE和MINT嘗試在鐘乳洞入口處向下路方向跳下，終於RUE得到能夠將大石打破的ドドンゴ變身能力，而MINT則在這裏得到「黑之魔法」。利用剛剛得到的力量順利通







過鐘乳洞之後，他們便到達充滿灼熱溶岩的溶岩地帶。由於掉落這上溶岩上會產生頗大的DAMAGE，所以要小心留意浮在溶岩上的石台移動情況。在解決溶岩地帶後，便到經常掘起了大風的Wind Hill。因這裏風力經常在改變的關係，所以在跳過石台前需要以聽風聲和畫面的變化來判定。通過Wind Hill後，在找尋往在怒之山的Wealaugh途中，Bell和Duke突然出現在面前，而且還想搶奪遺產，RUE和MINT為了達成自己的願望當然立即拒絕，所以Bell、Duke及魔法兵器。經過與Bell二人激烈的戰鬥後，RUE和MINT的HP和MP都應該差不多耗盡，所以與Wealaugh會面之前應將HP和MP全部回復，首先急速地走到ドドンゴ後面的回復點。RUE和MINT終於到達怒之山山頂，而Wealaugh就不久後出現。由於生存了千年的牠擁有對艾爾安遺產的知識，所以測試二人的厲害。Wealaugh的測試完結後，Wealaugh因見到RUE和MINT的心地，所以將珍貴的ファントマイト交給他們。

BOSS

Bell & Duke



戰鬥開始時，Duke會首先成為主要攻擊的目標，因為Bell有ヘクサゴン的保護，所以難以對Bell做成任何傷害。用集中攻擊將Duke打倒後，引導ヘクサゴン到岩石上，趁它攻擊後的硬直時間以跳躍攻擊Bell。Bell在一定體力被扣減時，便會從ヘクサゴン上跳下來進行地上戰。今次跳躍就會成為主角，不論攻擊或回避都它為主。

BOSS

Wealaugh

Wealaugh在飛行的時候是無法進行攻擊，而只要牠降落地下時便可反擊。使用RUE時，以跳躍攻擊至連續斬的攻擊；使用MINT時，由於赤之魔法對牠沒有效，所以以黑和藍之魔法攻擊。



在與Wealaugh的戰鬥完結之後，便會得到ファントマイト。RUE編，在怒之山被RUE打敗的Bell二人於酒吧內見到說話古古怪怪的MINT。MINT正進行將「遺產」獨佔的陰謀。MINT編，MINT在怒之山的時候，RUE與Bell二人接觸，將自己這次旅程的目的告訴他們並希望願意幫助，而二人的心都被RUE的說話所感動，而將ティアラ交回RUE。當兩編的主角回到卡路拿鎮時，便立刻遇上Smoky二人，原來他們在城門前等候是為了將挑戰



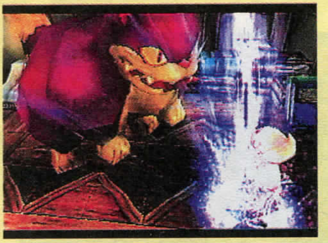


書交給RUE和MINT，雖然RUE二人不感到興趣，但不知為何Smoky充滿了自信。

二人拿着ファントマイト和ティアラ回到Kraus店之後，便將ファントマイト交給Kraus在這裏進行護身符的加工，而另外將ティアラ裝在Prima Doll身上，使其機能得以回復過來，RUE他們看到都十分開心。不過Prima Doll的行動突然停下來，而今次就是Prima Doll的能源。由於想起Mell應該知道取得能源的方法，所以再次出發到メルのアトリエ。RUE和MINT在城門前想起Smoky二人的挑戰書，於是先到卡路拿之森會一會他們。在卡路拿之森的岩石遺跡上，終於找到他們二人，原來之前他們那份自信是來自他們的幫手—Trap Master，亦是MINT所遇上的謎之男人。RUE和MINT與Trap Master說了幾句話便開始決鬥，Trap Master在戰鬥的途中突然走了，所以Smoky二人唯有延續這場戰鬥。雖然他們比之前強了，但始終是RUE二人的手下敗仗。解決這次挑戰書事件之後，RUE二人便正式出發メルのアトリエ。在Mell的工作室中，對魔法知識最詳細的Mell告訴RUE，Prima Doll能源切斷的情況可以利用雷獸ゴロタン電擊轟下的這種強制手段令其得到回復，而門外的Popleplul人則會帶RUE他們到達雷獸ゴロタン的異空間(當中只有一個Popleplul人所說的話是不同的)。在Popleplul人的引領下抵達雷獸ゴロタン的異空間，由於想測試RUE二人是否有足夠能力借取他的力量，所以ゴロタン出現時便立即與他們戰鬥。最後ゴロタン被強勁的實力力壓之下將雷的力量借出。

在回到Kraus店之後，RUE變身成雷獸ゴロタン，而MINT用黃之魔法不繼將雷擊轟向Prima Doll，最後終於令Prima Doll完全起動。由於Kraus還欠少許才完成護身符，所以RUE二人暫時有一點自由時間。在這時間可以在地下迷宮的冰室拿取「幻之酒」，而MINT到卡路拿之森的懸崖上破壞大岩石CIRCLE魔法效果，還有購買增加能力的ITEM來應付之後的激烈戰鬥(在酒吧和湖畔都有EVENT發生)。返回Kraus店時，因Kraus委託，所以與Prima Doll一起到湖畔的湖水遺跡。在湖水遺跡完結之後，Kraus亦已經將護身符完成了，並且為Prima Doll把它戴上。因Kraus疲勞過度而倒地，結果只得Prima Doll與主角到湖水遺跡，不過卻發現沒有船隻到遺跡，只好想想辦法了。聽Mira說Rod可能會幫到他們，便立即走向草原。RUE二人和Prima Doll抵達了遺跡後，Prima Doll便開始唸誦解除艾爾安的呪語。這個時候，守護艾爾安遺跡的東天王國Maya王女與宮廷魔術師—Doll Master(ドールマスター)出現阻止，MINT編，MINT被他們捉住，而Prima Doll被救出；RUE編，雖然RUE最後被Bell和Duke所救，但Prima Doll卻被他們捉住。後來，Maya在遺跡上用魔法變出一座Maya之塔，但Doll Master便開始與Maya產生對立。









BOSS
トラップマスター



與Trap Master戰鬥時會在橫直三個鐵板的異空間進行。當鐵板不停閃動時，而踏上這些鐵板上則會產生爆炸。另外當中亦有大鐵球出現，而它落下來時鐵球的黑影會出現在鐵板上。RUE和MINT就要在這種情況下擊倒Trap Master。



MINT與RUE從湖水的遺跡回到卡路拿鎮之後，由於MINT在噴水池附近叫RUE到酒吧有事件要對他說，所以RUE便到酒吧赴約。原來Belll和MINT亦在這裏，而她們有點強迫地想RUE將遺產讓給MINT，而MINT亦扮作可憐的樣子。RUE在休息一晚之後，第二日的白晝便到Maya之塔進行調查。晚上在民宿的房間中的RUE突然窗口看到Claire在噴水池附近，他當然立即走到門外，而經過三番四次的尋找，終於在教堂中找到Claire。當RUE想走近Claire時，Psycho Master（サイコマスター）突然出現阻止RUE，之後便打起來（Psycho Master對正面的攻擊全都被擋住，而只可以從側面和背後進行攻擊）。最後Psycho Master與Claire一起消失了，而RUE決定第二天到Maya之塔拯救Claire。







不單被自己的妹妹阻止解開艾爾安遺跡的封印，而且被她捉住而關進Maya之塔。幸好在Maya離開監牢不久，RUE從通風管道中以ハリ一走進MINT身處的監牢，目的為了救出MINT，而MINT亦終於見到RUE驚人的變身能力。MINT回到卡路拿之後，便在酒吧中開設了作戰會議。後來Psycho Master突然在MINT面前出現，當他說完「如果不將Prima Doll交給他們，會使城鎮帶來災害」傳言便消失了。MINT為了這句威脅性的傳言感到驚慌與疑問時，Elena於廣場上求MINT救助在森林被怪獸大軍襲擊的Mira，雖然感到不安的預感，但亦向卡路拿森林進發。在Trap Master手中救出Mira之後，為了找出製造怪獸事件的元凶，所以到地下迷宮調查，原來事件是由Maya弄出來的，雖然是破壞卡路拿鎮，但真正的目的是搶走Prima Doll。鏡頭一轉已經在卡路拿鎮，雖然Doll Master大叫Kraus交出Prima Doll，但鎮內卻沒有一點動靜。當他吩咐Psycho Master進行攻擊時，Bell和Duke便出現阻止，不過Duke正想開始戰鬥時，突然被Trap Master一拳打至半空。MINT





BOSS
雷獸ゴロタン

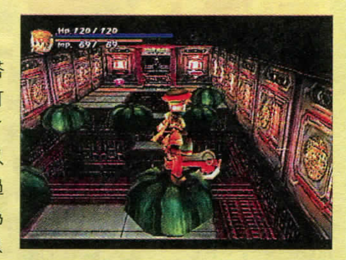


雖然ゴロタン只得電擊、回轉彈、雷電三種攻擊，但由於ゴロタン的攻擊的距離比較廣，所以比較難接近去攻擊。反擊就在ゴロタン使出由頭頂轟下的雷電時，走到其背後。RUE的攻擊主要以連續斬來攻擊，而MINT可以遠距離用魔法或埋身攻擊。

終於在這時候趕回來了，而Psycho Master在MINT攻擊Doll Master時帶走MINT到教堂。之後，MINT便和Psycho Master決鬥（方法和RUE同樣）。當差不多將其打倒時，Psycho Master突然逃走。另一方面，Bell對Trap Master並不樂觀，而且最後更被爆炸攻擊打至半空。這時候Kraus本想走出來阻止他們破壞城鎮，但Prima Doll卻以為Kraus出外玩耍而跟著走出門外，所以Kraus唯有拼死阻止。Doll Master就強迫令Prima Doll自願跟他們走，就算MINT亦無化改變Prima Doll的意願。當他們回去後，RUE才回到鎮內。MINT為了救回Prima Doll，而決定第二天到Maya之塔。



Maya之塔



RUE和MINT進行Maya之塔後，便沿著樓梯不繼的走就可到達當中的第一個難關。為了到對面的樓梯繼續前進，所以利用浮空的南瓜跳過去，不過並不是每個都可以跳的，因為當中有些是南瓜怪假扮，而只要在二行不會移動的南瓜上，跳上第一行「右」、第二行「左」，同時亦小心對面射過來的南瓜。在乘載過圓形的升降機後，就會到第二個難度。在跳上這些上下或左右移動的輸送板時，位置恰當的時候就要立刻跳上另一塊上，否則被彈回起點。



RUE最後終於見到Claire，不過原來她是由Mode Master假扮的，怒氣沖天的RUE在攻擊她的時候，突然再變成Claire令RUE無法下手。在她逃走之後，Doll Master便現身。當RUE再次因憤怒而引發潛在力量時，Doll Master在RUE面前表露他的真正身份一死之右手。不單RUE被Doll Master打倒，剛回來的Maya亦被Psycho Master奪去Maya手上艾爾安遺下的魔法書，而Doll Master就利用被打至暈倒的RUE那股潛在的力量，將這魔法書分解。當RUE醒來的時候，原來自己已經進入「BOOK OF COSMOS」，而且知道Doll Master借助自己的力量將魔法書弄破。由於RUE那神秘力量來自其額頭上的寶石，而RUE亦不知道額頭上的寶石從何而來，所以Maya呼喚與這空間融合的





Athanasius。當Athanasius知道RUE的頭上有顆寶石時，突然大為驚訝。原來就是將會令維尼復活的刺客，而為了阻止RUE將這樣維尼得到復活，立即與RUE戰鬥。雖然RUE不知道Athanasius為何會攻擊他，但沒有理由不反擊的。RUE終於將Athanasius打倒，但由於這個是他的世界，所以又再一次出現。這時候，Doll Master突然出現，並且將Athanasius吸入體內。之後，Doll Master更將整件事情的由來告訴RUE。原來Dewprism是由一點點像水滴的力量所凝聚，而擁有它的人可以利用其力量控制宇宙中的所有力量，由於一班外族害怕因恐怖和嫉妒弄至瘋狂的維尼在Dewprism中衍生的力量，所以他們向維尼集中攻擊，令到維尼的肉體。雖然維尼的肉體已經被毀滅，但他的精神卻沒有死亡，只是現在被封印在強力的結界，而RUE和Doll Master都是同樣在維尼未死之前所製造出來的木偶，喚醒維尼就是二人的使命，不過RUE仍然覺得令Claire復生才是其的使命，所以最後RUE不肯Doll Master合作。跟著RUE和Maya便再次返回Maya之塔，而同時湖水的封印亦被解開了。

二人回到卡路拿鎮之後，Maya叫不要到維尼之聖域，因為當RUE取得Dewprism力量時，可能令世界招致破滅。不過RUE對自己很有自信，所以拒絕了Maya的要求。之後RUE為了尋找可以到維尼之聖域的方法，而到メルのアトリエ請教Mell。當Mell問





到「有翼不是可以飛到維尼之聖域」時，RUE才記起自己可以變身成有翼的東西，Mell並提點RUE找怒之山上的Wealaugh。之後便出發到怒之山，但前往怒之山山頂的途中遇上Trap Master，原來他負責守護這裏，不讓RUE通過，所以RUE便與Trap Master打起來(方法與之前同樣)。雖然將Trap Master打倒，但在溶岩洞穴的出口遇上令他討厭的Mode Master，今次她要RUE的姿態與RUE決鬥。RUE只要趁她在打出連續斬時攻擊，便可輕易把她擊倒。到達山頂後，他便向Wealaugh提出要借助的力量，而Wealaugh亦將這力量交給RUE。後來走到卡路拿之森的懸崖，變身成Wealaugh向維尼之聖域飛去，不過RUE起飛不久，突然出現的MINT便把他叫停，原來MINT想RUE順道帶她到維尼之聖域，但RUE拒絕而飛走了。

BOSS

Athanasius



被關閉在BOOK OF COSMOS的RUE在戰鬥開時，就要立即接近，再以跳躍來攻擊他，而有利於這場戰鬥。不要利用跳躍來迴避他發出的誘導彈，而最困難的就是如何接近他了。



在第六層的外圍突然見Trap Master，而之後亦以戰鬥解決(戰法與RUE時的同樣)。之後當然將他打敗，而進入第六層大堂。原來Maya為了阻止MINT繼續前進就在這裏等候，但最後仍是打起來。將Maya打倒後，因為之後再加一記飛腿，所以使變身成Maya的Mode Master現身。為了要將Mode Master打倒，所以MINT追捕逃跑中的



Mode Master。當MINT來到監牢時，突然出現兩個Maya，原來Mode Master要令MINT產生混淆。MINT唯有找出哪一個才是真正的Maya(無論對錯都可繼續故事)，由於已找出誰是Mode Master，所以Mode Master受到殘酷的對待，之後Maya對自己之前所做的事感到後悔，不過最後被Mode Master逃走了。

回到卡路拿鎮之後，MINT立即要想辦法哪裏飛往維尼之聖域的方法。MINT在迫於無奈之下，踏實地向Kraus、Rod和Mell。當往草原請教Rod時，才知道他的高速船有飛行的功能，不過MINT就要再另外找多五個カノンオーブ(可以找Kraus、Bell、Mell、Wealaugh以及在柯保斯之店，不過柯保斯之店會將カノンオーブ的價錢賣高至100萬，所以要三種方法的其中一種進行交涉)在得到五個カノンオーブ之後，便立刻交給Rod而且出發。



維尼之聖域



RUE和MINT二人利用不同的方法到達維尼之聖域之後，便在牆邊發現Prima Doll，為了要快過Doll Master取得Dewprism，所以唯有在取得Dewprism後才接回Prima Doll。進入維尼之聖域之後，便會向着二界之間、三獸之間、四岐之間、五獸之間不斷前進，要通過這四個地方的方法非常簡單，因為可以繼續前進路只得一條，所以不斷嘗試就可通過，不過要注意當中會有一點屬性之間的謎題及出現強勁的怪獸。跟著二人便到達燃點的回廊，今次RUE和MINT需要利用回廊中遇上怪獸力量和魔法的相生相剋道理，將所有燃燒器的火燃點成畫面中那樣，就算最初的亦要重新燃點一次，只要將所有掉下的顏色石頭帶到起點便可通過。在打倒Psycho Master之後，便會抵達一個需要與之前曾經對戰過的怪獸及BOSS。最後會遇上Doll Master，並與他決戰。RUE會對格鬥型的Doll Master，而MINT則會對魔法型Doll Master。RUE利用變身的能力，MINT則需要以格鬥來對付。

將Doll Master打倒後，二人終於見到Dewprism的真面目，而維尼亦都在這時候出現，雖然維尼暫時只是靈魂形態，但之後會奪取仍然昏迷的RUE(MINT編)或Claire(RUE編)，而戰鬥亦會正式開始。

BOSS

維尼



戰鬥開始時，維尼的周圍會出現一層保護罩，而行走的路上就會出現有一隻怪獸。RUE以近距離跳躍攻擊，而MINT則以白魔法中的CIRCLE來應戰，當MP和HP只得少許時，就可攻擊那怪物來回復。

BOSS

與Dewprism融合的維尼



維尼敗給二人之後，便與Dewprism融合成為最後BOSS。今次他的攻擊可謂集合眾多BOSS於一身，要打倒他是非常困難的。首先RUE要變身成力量醒覺時的他，利用擋格的能力將攻擊擋下，趁他硬直時間進行反擊，而MINT要利用Prima Doll在抵達維尼之聖域時交給她的黃金魔法，將MP變換成HP來得到接近BOSS機會，由於MP的扣減速度奇快，所以攻擊只許在少少的時間內進行。

RUE's Ending



RUE抱着Claire在逃離即將破滅的維尼之聖域途中，遇上了兇猛的怪獸，由於RUE抱着Claire而不能進行攻擊，就在這危險的時候，MINT突然出現相助，並且帶RUE逃走。不過途中RUE和Claire被倒下的岩石阻擋了逃走的道路，不論怎樣的攻擊都岩石弄碎，Psycho Master在他開始感到絕望的時候出現，而且使用僅有的魔力送出維尼之聖域。當RUE醒過來的時候已是遺產破滅的三日後，而Mell告訴RUE「雖然現在Claire非常安全，但不知道她會在何時何刻才會醒來。感到有點失望的RUE便走到Kraus店看看Claire，不過Kraus和Prima Doll卻不肯給RUE進入，因為當中正是男仕不能進去的時候，所以RUE只好在門外等待。後來因Elena的叫聲而回頭望的RUE突然自己的面前見到已經醒來的Claire……

MINT's Ending



MINT逃離即將破滅的維尼之聖域時，因為之前的戰鬥令她十分疲倦，所以在途中不能繼續向前行。Maya為了不能走路的MINT，所以亦留下來保護她。由於怪獸的出現亦令Maya感到疲憊，而當出口被封時，她終於使用手上的魔法書力量。當MINT醒過來的時候，才發覺自己已睡了三天。當走到酒店時，MINT遇上東天王國的大臣，他為了令MINT返回王國，所以用死來要脅她，最後MINT亦答應了。在船上，Maya向MINT提出希望與姐姐一起統治東天王國，雖然MINT答應Maya的要求，但有條件的，這就是在三年後，要令東天王國的力量比現在大10倍……

MINT 魔法一覽

效果

名稱	取得地方
SUPER	將地下遺跡的冰塊溶解後，在寶箱中取得
POWER	調查地下遺跡中的斯卡路比詩杜屍體（完成後）
CIRCLE	打破在卡路拿之森的懸崖中的大岩石後，在寶箱中取得

取得地點

色

名稱	取得地方
RED	地下遺跡完成後，在Kraus店的地下室
GREEN	在ガムル樹海中，打倒Bell後調查她
BLACK	在怒りの山起點附近的寶箱中取得
YELLOW	將メルのアトリエ的歌羅達打倒後取得

MINT 魔法效果一覽

色	效果	魔法名稱	MP	魔法效果
白	NORMAL	バルカン	1	連續發射魔法彈
	WIDE	スプレッド	4	向5方向發射魔法彈
	POWER	アロー	4	發射射程遠的貫徹彈
	CIRCLE	サテライト	10	放出一定時間內圍着的自己的魔法彈
青(藍)	NORMAL	ドロップ	2	噴出水泡狀而連射能力高的泡沫
	WIDE	カッター	4	向三方向發射半月狀的彈
	POWER	リップル	4	射程遠而直線射出的音波狀彈
	CIRCLE	クルスタル	6	MINT面前出現水晶狀的區域，在消失會攻擊效果
	SUPER	アイシクル	4	將頭頂的冰柱掉下，攻擊行動遲緩的敵人最好不過
	HYPER	ばんきのにずみ	100	遊戲中唯一的回復魔法，不過代價就是消耗100MP
赤(紅)	NORMAL	バーナー	2	各前方噴出距離短的火炎，可以按緊按鈕來持續使用
	WIDE	バレット	4	在地面放出燃燒着火堆，燃燒時會攻擊效果，最多三個
	POWER	フレア	6	放出漫漫移動的大火球，消失前會對敵人產生DAMAGE
	CIRCLE	デルタ	6	三個火球互相緊扣地回旋飛行，有連射性及廣範的攻擊效果
	SUPER	ナパーム	6	向5方向像扇形般發射火炎，不過火炎後方會攻擊不能的地方
	HYPER	もえあがるこころ	80以上	發出的火炎可以包裹敵人外，能夠移動攻擊
綠	NORMAL	ウェイブ	3	半月狀彈可以連續發射
	WIDE	タイフーン	2	噴出的龍捲風可按緊按鈕來持續

色	效果	魔法名稱	MP	魔法效果
	POWER	ゲイル	3	放出在地面走的衝擊波，雖然連射高，但只對地上的敵人有效
	CIRCLE	サイクロン	3	平衡地放出兩個龍捲風
	SUPER	インパルス	6	以MINT為中心的衝擊波環，當被多隻敵人包圍時最有效
	HYPER	しっぷうのごとく	80以上	產生無敵狀態，沒有攻擊效果
黑	NORMAL	ボム	5	發射可以炸破岩石的炸彈連射性高
	WIDE	ダークブレス	6	噴出扇形的闇屬性黑煙
	POWER	グラビトン	6	射出的大型貫穿彈雖然速度慢，擊中會連續產生DAMAGE
	CIRCLE	ドリル	6	發射連障礙物都能貫穿的彈會依據按緊的時間改變飛行的距離
	SUPER	ダイナマイト	10	以自己為中心產生爆炸，攻擊範圍十分廣泛
	HYPER	やみのいちげき	50	MINT製造出被闇之能量包裹着的DASH，被接觸的敵人體力減半
黃	NORMAL	スパーク	5	利用火花狙擊敵人，有遠距離狙擊功能
	WIDE	クラッカー	6	火花以V字形射出，繼續按掣射出時，攻擊方向會以直線和V形交替
	POWER	ボルト	10	射程範圍內的敵人頭頂會有雷電擊下，但不宜在多敵人時使用
	CIRCLE	フォース	8	兩團電擊以MINT為中心回轉，發動時可以移動
	SUPER	トライン	8	3條電擊向目標敵人狙擊，產生連續的DAMAGE
	HYPER	まばゆきせんこう	100	畫面中會有無數的雷電向攻擊，超過MP100時攻擊力會上昇



今期相信是最後一期球會攻略，所以來個Data大發放（放唔晒會於將來的資料庫發放），此外會教大家編寫應援歌的技巧，以及繼續球會Q&A第二部。

應援歌製作

基本上有玩開手電入歌仔的朋友，創作應援歌都難不倒你們，不過還是教教廣大群眾，讓大家都有屬於自己的應援歌。筆者基本上贊成把喜歡的流行曲放上去，不過筆者勸各位用日本歌，或者英文歌會較易製作。中文歌也不是問題，不過完成後有不倫不類之感的話就別怪筆者了。

利用現成歌曲製作，先要準備以下材料：

1.希望作為應援歌的歌譜或樂譜

2.日文字典

3.Dreamcast主機及本遊戲一隻(廢話！不過沒有的話可以不看這裡…)

製作展開！



首先進入球迷會的應援歌Edit部分(応援歌エディット)，然後拿出歌譜或樂譜，若譜上有音階(DoReMe)則更好，沒有的話，請先看後半部筆者教大家看譜的方法。然後看歌詞，懂日語的朋友更可照該字的韻母(a i u e o)把音放上五線譜上，而位置則照音階放，看見音符有升號(#)便提高一格，長度則是每格16分音符(有兩條尾那個)，按著A+右便可拉長。不太懂日語的朋友便可使用字典的50音表，找出歌詞的韻母，再依調子輸入。由於英文也是用aeiou為韻的，所以也可用類似的方法輸入英文歌。若是純音樂的話，可以用一個音，根據音階輸入便可。沒有樂譜便煩一點，隨時要逐個音階試才找到正確的音階，遊戲中最多可輸入20個小節的歌曲。

音階英日對照表

Do	Re	Me	Fa	So	Ra	Te
ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ

如何看譜？

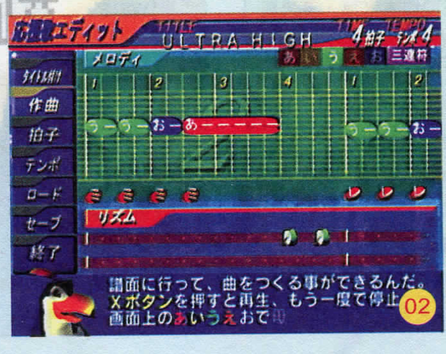


其實看譜並不算太難，只要懂得找出Do的位置，便可以知道查首歌的音階了。基本上大部分歌譜都以C調編寫的，所以其Do通常都在由上數來第二線及第三線之間，而遊戲中的Do是在譜中間那條粗一點的線。

◆示範作：《Ultra High》



01



02

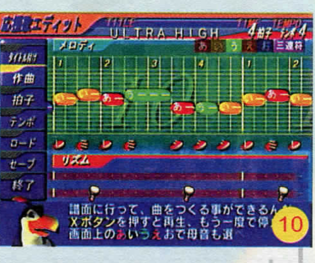


03



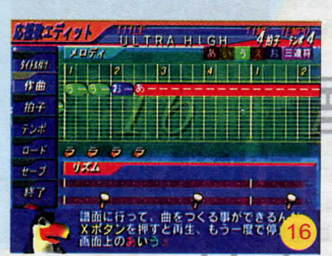


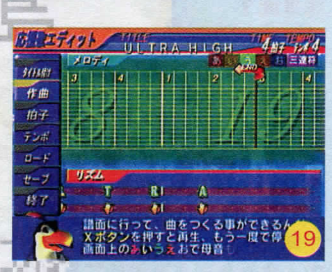










《球會》Q & A part2

球隊編

Q：雖然我的球隊踢了很多年，但是連攜度仍是很低，怎辦？

A：引致連攜力不足的原因有很多，其一是隊員的位置經常調換，或者長期不獲正選上陣。另外長期獨立訓練也會令連攜力上升困難，解決的方法有幾個，一是固定隊員的位置，另外是多進行團體性的訓練(特別是連攜強化)，另外請來擅長訓練連攜的監督也有幫助。





Q：球隊的總合能力很高，但是有時連J2的球隊，總合力相差一兩格的球隊也打不贏，為什麼？

A：這個問題，除了是與上期(112期)提及的「格食格」問題有關外，隊員本身的精神力也有關係，很多時在聯賽中有表現的球員，當遇上杯賽或對國外隊伍的賽事，會出現表現下降的情形，這便是精神力不足的問題。另外當球隊的成績連續數年處於高位時，電腦的球隊會在年頭突然提升實力的，筆者在第七年時，便看到一大堆強力的架空球員在其他隊伍出現！幸好不少是處於成長期或者年紀大，實力仍有距離，否則隨時陷入降班的危機……

Q：青年軍的能力不高，有什麼方法提升？

A：一是指示現役30歲以上的球員作個別指導，這一個方法較為簡單快捷，不過無法一口氣提升大部分球員的能力。而另一個方法是投資體育，當到達一定比率時，會出現建立足球學校的事件。建立學校後青年軍的整體能力都會有所增加。



Q：留學及海外集訓，是否一定要到巴西、德國等地？

A：不一定的，這是視乎該球會能夠提升那一些能力，有些會有明顯的提升，有些較差，有些甚至會出現減少的情形。

基本16國、20球會訓練效果一覽

國家	球會	技術力	身體能力	精神力	FW	OMF	DMF	SDF	CDF	GK	3-6-1	4-5-1	5-4-1	3-5-2	4-4-2	死球戰術	左翼	右翼	中央突破	穩守突擊	中場壓迫	平排防守
喀麥隆	也雲迪(ヤウンデ)	中	大	減	小	-	減	-	-	大	減	中	減	-	中	中	-	-	中	中	-	-
德國	雲達不來梅(ブレーメン)	中	中	大	-	-	-	-	大	-	減	中	中	中	-	大	-	大	減	大	-	中
阿根廷	小保加(コルドバ)	中	-	小	小	大	-	減	小	-	減	中	-	中	中	-	中	中	大	中	中	-
南非	約翰尼斯堡(ヨハネスバーグ)	小	大	小	小	-	減	-	-	-	-	中	減	減	大	中	大	-	-	中	中	-
法國	馬賽(マルセイユ)	中	-	小	-	小	小	小(左)	-	-	中	大	大	中	大	-	-	-	中	-	大	-
烏拉圭	蒙特比迪奧(モンテビデオ)	中	-	中	小	小	-	-	-	-	減	中	中	中	中	-	-	-	中	大	-	-
荷蘭	PSV(アイントフォーヘント)	中	大	-	大	大	-	-	大	小	減	減	減	大	大	大	中	中	中	-	中	中
葡萄牙	岡波拉(コインブラ)	小	小	小	小	-	小	小	小	小	減	中	中	-	大	中	-	-	-	中	-	-
智利	辛查哥(サンチャゴ)	中	中	中	大	-	-	-	-	-	減	減	-	減	大	大	中	中	中	中	-	-
捷克	波拉哈(プラハ)	中	小	小	-	減	-	-	小	-	中	中	大	中	-	中	-	-	-	大	-	-
俄羅斯	莫斯科斯巴達(モスクワ)	中	小	小	-	-	-	-	-	大	減	-	大	大	大	中	中	中	-	大	-	-
巴拉圭	阿辛斯奧(アスンシオン)	中	-	小	-	-	減	-	-	大	中	減	大	中	減	-	-	-	-	大	-	-
意大利	羅馬(ローマ)	大	-	小	-	-	-	-	大	大	減	-	中	中	大	-	-	-	-	大	大	大
意大利	貝魯賈(ペルージャ)	中	-	中	-	大	-	-	小	小	中	中	大	-	中	-	中	中	-	大	-	-
英國	利物浦(リバプール)	中	小	小	-	小	-	-	-	小	減	-	-	大	大	大	大	大	中	中	-	中
英國	布力般流浪(ブラックバーン)	中	中	中	-	小	-	-	-	-	減	-	-	大	中	-	中	中	-	大	-	-
西班牙	華倫西亞(バレンシア)	中	小	小	大	大	小	-	-	-	減	中	-	中	大	-	中	中	中	-	-	中
西班牙	西維利亞(セビリア)	中	小	小	小	小	小	-	-	-	減	中	中	中	中	-	-	-	中	中	中	中
巴西	華斯高(リオデジャネイロ)	大	-	中	大	大	小	小(左)	減	-	減	減	減	減	大	中	-	-	大	-	-	中
巴西	哥林(ポルトアレグレ)	中	-	小	小	小	小	小	減	-	減	減	減	減	中	-	中	中	大	-	-	中

經營編

Q：怎樣會出現青年軍？

A：一般是進入第10年時，秘書便會提出開設青年軍。此外當球隊中出現了殿堂選手，不論年期多少都會出現開設青年軍的事件。

Q：怎樣令與球會同區的新人提升注目度？

A：一是青年軍的訓練，另一個則是增加市內體育設施的比率至10%以上，那麼Home Town的新人注目度便會提升，然而幅度並不是很高。

Q：雖然找到強力的球員，但是找不到強力的教練（監督）和球探……

A：情況與贊助商相似，當球隊的成績優秀時，強力的球探或監督便會出現。另外在Sega的官方網頁內，也設有兩名隱藏的球探以供下載，利用他們可以找到一些英國及巴西國家隊的球員。



Q：據說Home Town是有等級的，真的嗎？

A：基本上每個Home Town都是分了種類及等級的，而根據地方各種成份（住宅、商業、體育、自然及其他5項）的比例，等級及種類也會有所改變。

Home Town種類及等級表

種類	LV1	LV2	LV3
平均型	小平均型都市	中平均型都市	Perfect Town
經濟型	經濟振興都市	經濟發展都市	高度經濟都市
住宅型	住宅振興都市	住宅集中都市	住宅密集都市
體育型	體育振興都市	體育發展都市	體育盛況都市
環境型	環境振興都市	觀光都市	風光明美都市

Q：怎樣增加都市的等級？

A：最簡單的方法是進行投資，進入地元團體的指令便可作出投資。若要短期內出現成效的話，建議的投資金額不可少過50億，而且要投資到同一個項目上，成效才會明顯。不過作長線投資的話，每年10至20億便差不多。



Q：贊助商要求年期內沒有赤字，是不是說不可花錢？

A：當然不是，不過出現這條件時，要留意球隊的賺錢能力，若是每月都能賺到一定金額的話，不妨留到12月Save下來，得知全年收支後，reset回到12月，拿一部分盈利去使用，把資金限制在一定範圍內。不過每月的收支都是勉勉強強的話，倒要想想勒住肚皮了。

Q：除了有足夠的資金外，新球場應該在什麼時候改建？

A：的確，相信有玩者遇上建了新球場後不能爆滿的問題，其實想知何時改建是好時機，倒不如問舊球場是否飽和會更有效。球場容量飽和可以在兩個地方留意到，一是球迷會的人數，二是廣告費及門票的定價。若球迷會的人數是球場容量的3倍，那球場便算是「唔夠用」。加上球會的人氣高的話，基本上在這個情況，廣告費的支出會比之前要少，但門票卻可加價。就如筆者那24500人球場，在第6年已可2000萬廣告，收3000門票，即是說球場已是飽和，可以準備改建新球場。



Q：怎樣才能建超過8萬人的球場？

A：相信玩了一段時日的玩者都有這個問題，總是不能建Lv5的球場。其實建Lv5的球場是有條件的，根據符合那一個條件，便可建兩個中其中一個球場。而條件方面，據筆者所知一個是需要得到榮譽市民，而市最少是LV2以上，而另一個則是需要球隊的國際評價很高才可。

Q：姊妹都市是怎樣一回事？

A：姊妹都市是與海外的都市結盟，在特定條件下最多可達3個，為期10年，作用主要是增加留學的地點。而出現的條件有數個，其中較容易遇上的是打敗感謝賽（ファン感謝マッチ）中出現的外國球隊。

Q：怎樣增加留學地點？

A：基本上有三個方法增加的，一是聘請監督，某些監督會推薦出身地的球隊，另外與其他城市組成姊妹都市，或者都市的等級達一定程度時，便會出現增加留學地點的事件。而增加的地點及條件請看球會Data的部分。

Q：商人推銷的產品可信性有多少？

A：首先要視乎推銷些什麼，若是飲品或球鞋，通常兩次中有一次是真的。而健身器材等則較低，四五次中才有一次是真品。



Q：在球會收入中有一項是贊助費，怎樣會獲得？

A：有兩個情形會出現球賽贊助的，一是本身的贊助商提供，通常金額都較少；另一個是在杯賽中突然出現贊助的「Spot sponser」，只贊助一場，而金額則較高。

球會Data

1.特殊原創球員（完全版？）

注意事項：

1.姓及名之間須開一空格
2.所有片假名需為半角(扁身字)

足球小將

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
大空 翼	右	靜岡	攻擊的MF	たく よ
日向 小次郎	右	埼玉	FW	にこ ししろ
岬 太郎	左	靜岡	攻擊的MF	み たろ
三杉 淳	右	東京	中堅(センターDF)	さす し
若林 源三	右	靜岡	GK	しり けさ
松山 光	右	北海道	守備的MF	しさ こ
若島津 健	右	埼玉	GK	しとつ け
森崎 有三	右	靜岡	GK	しさ ゆさ
高杉 真吾	右	靜岡	中堅	こす しこ
次藤 洋	右	長崎	中堅	しと よ
早田 誠	左	大阪	右閘(サイドDF)	そて せ
石崎 了	右	靜岡	左閘(サイドDF)	せさ り
井弥 守	左	靜岡	攻擊的MF	いた し
立花 和夫	右	秋田	FW	りか わふ
立花 政夫	右	秋田	FW	りか せふ
新田 瞬	右	靜岡	FW	して し
来生 哲兵	右	靜岡	FW	らせ てへ
ロベルト本郷	右	巴西(ブラジル)	FW	ほき
浦辺 反次	右	靜岡	守備的MF	うへ はし
滝 一	右	靜岡	FW	たい
葵 新伍	右	愛知	攻擊的MF	あしこ
ファン ディアス(迪亞斯)	左	阿根廷(アルゼンチン)	攻擊的MF	
ヘルナンデス(希拿迪斯)	右	意大利(イタリア)	GK	
ミューラー(梅拿)	右	德國(ドイツ)	GK	
サンターナ(辛坦拿)	右	巴西	FW	
ナポレオン(拿破崙)	右	法國(フランス)	FW	
シュナイダー(史奈達)	右	德國	FW	
ナトゥレーザ(拿度尼)	右	巴西	攻擊的MF	
ピクトリーノ(伯度尼奴)	右	烏拉圭(ウルグアイ)	FW	
パスカル(柏斯加魯)	右	阿根廷	攻擊的MF	
カルツ(格爾茲)	右	德國	守備的MF	
シェスター(蘇斯達)	右	德國	攻擊的MF	
エルシド ピエール(比艾爾)	右	法國	攻擊的MF	
エスパダス(艾斯柏達斯)	右	墨西哥(メキシコ)	GK	
レヴィン(利雲)	右	瑞典(スウェーデン)	攻擊的MF	

足球之夢

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
赤星 鷹	右	群馬	攻擊的MF	せせ た
本郷 剛	右	廣島	中堅	ほき こ
嶋 泰明	左	靜岡	翼衛	と ため
迫丸 瞬	右	鹿兒島	FW	はか し
吉川 望	左	青森	翼衛	きせ ほ
中居 真	左	千葉	FW	ちき し
立浪 誠	右	愛知	中堅	りろ せ
柳木 一成	右	京都	守備的MF	やも いせ
緒方 哲	右	熊本	中堅	しほ て
北村 大地	右	栃木	FW	ほそ たち
伊達 勳	右	東京	FW	いた く
浜本 真	右	兵庫	GK	ひほ し
富永 朗	右	長野	GK	ふえ ろ
アンドレア リナレス(禰積ビーペ)	右	阿根廷	攻擊的MF	
チェ ユンファ	右	韓國	FW	
ファン ソンボ	右	韓國	中堅	
ラビン アルリファイ	右	阿聯酋(UAE)	GK	
ヴェルデ	左	意大利	GK	
ディアブロ	右	阿根廷	FW	
ヨハン ステファンス	右	瑞典(スウェーデン)	FW	
ピアンキ	右	意大利	FW	
アレッサンドロ ロッシ	右	意大利	FW	

我們的足球場

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
高杉 和也	右	東京	攻擊的MF	こす わや
高杉 貫一	右	東京	FW	こす かい
伊武 剣輔	右	神奈川	FW	いふ けほ
末次 浩一郎	右	東京	GK	ましこいろ
尼崎 香太郎	右	京都	守備的MF	にさ こたろ
騎場 拓馬	左	大阪	FW	きし たは
磯野 拓郎	右	熊本	翼衛(サイドDF)	いや たろ
寺本 德二	右	福岡	中堅	しほ とに
槌矢 郡司	右	福岡	翼衛	つや くし
国分 烈	右	神奈川	FW	こふ れ
緑川 かおる(綠川薫)	右	東京	FW	りせ
浜田 英二	右	山形	中堅	ひこ えに
ダミアン ロペス(盧比斯)	右	阿根廷	攻擊的MF	
レジャストロ ニーク(カ克)	右	烏茲別克(ウズベキスタン)	中堅	
コルテス(哥迪斯)	右	巴西	攻擊的MF	
チャン ジョンク	左	韓國	FW	
ユウ ミョンユ(柳明祐)	右	韓國	中堅	
ゴードマン(哥特曼)	右	阿根廷	GK	
アルハサリ(艾哈沙利)	左	沙地阿拉伯(サウジアラビア)	FW	

足球風雲

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
久保 嘉晴	左	靜岡	攻擊的MF	きほ かせ
神谷 篤司	右	靜岡	攻擊的MF	した とし
田仲 俊彥	左	靜岡	FW	てち しひ
平松 和宏	右	靜岡	FW	へし わこ
白石 健二	右	靜岡	GK	はせ けに
松下 浩	右	靜岡	FW	しか こ
加納 隆次	右	靜岡	攻擊的MF	かの りし
加納 豪樹	右	靜岡	攻擊的MF	かの こし
ジョージ 光岡	右	巴西	攻擊的MF	こお
芹沢 直茂	右	靜岡	攻擊的MF	きた ちも
奧山 良	右	靜岡	攻擊的MF	おさ り
マルコ ゴンザレス(岡薩雷斯)	左	西班牙(スペイン)	守備的MF	
ペドロ フォルネル(科尼路)	右	西班牙	FW	

Whistle！

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
風祭 将	右	東京	FW	ふさ し
水野 竜也	右	東京	攻擊的MF	すや りや
佐藤 成樹	右	東京	FW	さと せし

OFF SIDE

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
日比野 勝彥	右	神奈川	GK	にひ やしひ
熊谷 五郎	右	神奈川	攻擊的MF	くた ころ
佐藤 真悟	左	神奈川	FW	さと しこ
薬丸 英樹	右	神奈川	FW	やか えし
茅野 鷹志	右	神奈川	攻擊的MF	かや たし
島本 守	右	神奈川	中堅	とほ し
明智 紀之	左	靜岡	攻擊的MF	めち きの
的場 圭一	右	愛知	攻擊的MF	てし けい
九鬼 一平	右	鹿兒島	GK	くき いへ
松浦 猛	右	埼玉	FW	しう も
織田 和仁	右	神奈川	守備的MF	して わし
日比野 慶彥	右	神奈川	FW	にひ やけひ
阿部 弘志	右	神奈川	FW	あへ こし
西崎 裕二	左	埼玉	FW	せさ ゆに

Viva Calcio

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
椎名 燿	左	靜岡	攻擊的MF	つめ よ

風之球場

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
嵐山 雄次郎	右	靜岡	FW	らさ ゆしろ
檜田 翔	右	靜岡	FW	かて し
南野 風	右	靜岡	FW	なや ふ
柴崎 要	右	靜岡	攻擊的MF	しさ よ
陣內 光之助	左	靜岡	中堅	しな このし
早瀨 光志	右	靜岡	中堅	そせ こし
飛鳥 命	右	靜岡	GK	ひさ め
南野 嵐	右	靜岡	FW	なや ら

特別人物

人名	擅長的腳	出身地	位置	漢字位置
木梨 憲武	右	東京	攻擊的MF	もり けふ
ジローラモ	右	意大利	中堅	
湯川 英一	右	大阪	中堅	とせ えい

2.增加的留學地點

國家	球會名稱	增加條件
尼日利亞(ナイジェリア)	拉哥斯(ラゴス)	監督
意大利(イタリア)	祖雲達斯(トリノ)	姊妹都市
	國際米蘭(ミラノ)	監督
英國(イングランド)	曼聯(マンチェスター)	都市等級
	阿仙奴(ロンドン)	姊妹都市
荷蘭(オランダ)	亞積士(アムステルダム)	監督
	飛燕諾(ロッテルダム)	姊妹都市
克羅地亞(クロアチア)	薩格勒布(ザグレブ)	監督
蘇格蘭(スコットランド)	格拉斯哥流浪(グラスゴー)	監督
西班牙(スペイン)	巴塞隆拿(バルセロナ)	姊妹都市
	皇家馬德里(マドリード)	監督
丹麥(デンマーク)	哥本哈根(コペンハーゲン)	姊妹都市
德國(ドイツ)	多蒙特(ドルムント)	都市等級
	拜仁慕尼黑(ミュンヘン)	監督
挪威(ノルウェー)	奧斯陸(オスロ)	都市等級
匈牙利(ハンガリー)	布達佩斯(ブダペスト)	監督/都市等級
法國(フランス)	巴黎聖日耳門(パリ)	都市等級
	摩納哥(モナコ)	姊妹都市
保加利亞(ブルガリア)	索菲亞(ソフィア)	監督
葡萄牙(ポルトガル)	波圖(ポルト)	姊妹都市
	里斯本(リスボン)	監督/都市等級
南斯拉夫(ユーゴスラビア)	布拉格(ベオグラード)	監督/都市等級
羅馬尼亞(ルーマニア)	布加勒斯特星隊(ブカレスト)	監督/都市等級
阿根廷(アルゼンチン)	河床(ブエノスアイレス)	都市等級
哥倫比亞(コロンビア)	麥迪遜城(メデジン)	姊妹都市/都市等級
	波哥大(ボゴタ)	姊妹都市/都市等級
巴西(ブラジル)	聖保羅(サンパウロ)	姊妹都市
	山度士(サントス)	監督
	華斯高(ベロオリゾンテ)	都市等級
美國(USA)	洛杉磯(ロサンゼルス)	監督
墨西哥(メキシコ)	墨西哥城(メキシコ)	姊妹都市
	亞格布哥(アカプルコ)	監督

3.強力架空球員及專屬球探一覽(日本篇)

FW

姓名(評級或真實球員)	專屬球探
河本 鬼茂(SS釜本 邦彥)	橫堀 歲造
那智 清隆(SS)	杉田 源一郎
野田 清志(S)	坂本 剛/杉田 源一郎
阿見 達哉(S)	峠 貴美男
倉元 信隆(S)	志津岡 征步
三原 和義(S三浦 知良)	須田 平次
松浦 善哉(松原 良香)	橫堀 歲造/杉田 源一郎
尾坂 加津夫(尾崎 加壽夫)	烟田 憲一/橫堀 歲造
福永 泰之	杉田 源一郎
八重垣 茂(八重樫 茂生)	杉田 源一郎
嵯峨 知德	杉田 源一郎
大竹 秀人	ボロニーニ(意大利)
森永 義行(森山 泰行)	ボロニーニ/樋口啟二等多數
富島 十三雄	杉田 源一郎
原田 博通(原 博實)	志津岡 征步
岡本 博之	橫堀 歲造/杉田 源一郎
沢田 栄吉(MF可)	志津岡 征步
林谷 章一(柱谷 幸一)	橫堀 歲造
矢野 竜馬	坂本 剛
井上 道哉(MF可)	上島 大助

MF

姓名(評級或真實球員)	專屬球探
立浪 重則(SS)	高島 裕起
牧野 高志(S)	森田 勇二郎
甲斐 雅哉(S)	志津岡 征步/高橋 八曾吉
都倉 彰(S)	高橋 八曾吉
与田 雅武(S)	畑田 憲一
仲田 英芳(S中田 英壽)	太宰 四郎
杉下 竜次(S)	廣地 久二
松並 貴俊(S)	峠 貴美男
佐佐木 伸彥	森田 勇二郎
世古 左京	服部 浩助
宮本 德太郎	高橋 八曾吉/プラッツ(法國)
与那嶺ジョー(与那城 ジョージ)	高橋 八曾吉/プラッツ(法國)等多數
桜井 辰史	上島 大助
舞薗 昌樹(前園 真聖)	太宰 四郎/ボロニーニ/高島 裕起等
真波 浩之(名波 浩)	リッテンヘラー/上島 大助
猪貝 洋通(礒貝 洋光)	上島 大助/高島 裕起等
片桐 誠	高島 裕起
朝倉 秀典	杉田 源一郎/志津岡 征步
生田 透	服部 浩助
風祭 六広(風間 八雲)	畑田 憲一/服部 浩助等
菊端 吾郎(菊源 志郎)	杉田 源一郎/森田 勇二郎/高島 裕起
好田 清人	服部 浩助
財満 宣哉(財前 宣之)	廣池 久二/橫堀 歲造等多數
新谷 友樹	上島 大助
手束 智(手塚 聰)	畑田 憲一/橫堀 歲造/高島 裕起
不二田 庸輔	本表所有球探
屋野 功	多數
ラゴス武威(拿姆士 瑠偉)	多數

DF

姓名(評級或真實球員)	專屬球探
荻原 忠志(SS)	出渕 八介
森崎 敬(S)	畑田 憲一/上島 大助
辻元 孝允(S)	堀內 福助
古沼 多喜夫(S)	出口 敬
奧村 辰彥(S奧寺 康彥)	服部 浩助
甲斐 純哉(S)	高橋 八曾吉
水原 優一(S)	堀內 福助
今橋 健兒	出渕 八介
青雲 栄治(清雲 榮純)	セレシカ/畑田 憲一/森田勇二郎等
弘瀨 靜一	畑田 憲一
武藤 均(加藤 久)	畑田 憲一/森田 勇二郎/上島大助等
前田 善哉	上島 大助/ボロニーニ/服部 浩助等
五島 寬之	杉田 源一郎
斎藤 邦男	畑田憲一/服部 浩助
須並 哲(都並 敏史)	志津岡 征步
太崎 宣輝	杉田 源一郎/出口 敬
高梨 昇	出口 敬/橫堀 歲造/出渕 八介
南雲 亮三	服部 福助
林谷 勝二(柱谷 哲二)	高島 裕起
御廚 親典	高島 裕起

GK

姓名(評級或真實球員)	專屬球探
喜山 雅史(S)	上島 大助/太宰 四郎
佐和 涼(S)	須田 平次
織田 典幸	橫堀 歲造
田栗 光秀(田口 光久)	高橋 八曾吉/杉田 源一郎/上島 大助
奧野 悠一	上島 大助/高橋 八曾吉/杉田 源一郎/出渕 八介

4. 監督一覽

姓名以日文50音排列
效果的項目以S．A．B．C分級，S最高C最低

對照名稱			
罰球處理	セットプレイ	死球戰術	ポストプレイ
中場壓迫	ソーンプレス	穩守突擊	カウンター

姓名	出身地	練習方針	效果							比賽方針			增加留學地點
			個人技	基礎體力	精神指導	位置強化	連攜強化	罰球處理	比賽育成	戰術	防守	陣式	
アーグスタ	葡萄牙	基礎體力重視	A	S	S	C	C	B	S	中央突破	Line Defence	4-5-1	里斯本
アーデン	蘇格蘭	個人技重視	S	S	S	A	S	B	A	左翼/穩守突擊	中場壓迫	3-5-2/4-4-2	格拉斯哥流浪
アームストロング	英國	陣式重視	C	C	B	C	B	B	C	中央突破/右翼	兩者皆可	4-5-1/5-3-2	
アザレス	匈牙利	陣式重視	B	B	B	B	B	B	B	左翼	中場壓迫	5-4-1	布達佩斯
アスカリ	西班牙	實戰重視	A	A	C	C	C	C	A	中央突破/穩守突擊	Line Defence	3-5-2/4-4-2	皇家馬德里
アスラム	塔吉斯坦	基礎體力重視	S	A	S	A	A	S	A	穩守突擊	中場壓迫	4-5-1	
アルカル	匈牙利	個人技重視	B	A	S	A	B	B	A	穩守突擊/中央突破	Line Defence	3-4-3/4-3-3	布達佩斯
アルバート	英國	陣式及戰術重視	B	B	B	B	B	B	B	左翼	Line Defence	5-4-1	
アンダーソン	美國	陣式及戰術重視	B	A	A	B	S	B	A	中央突破/右翼	Line Defence	3-4-3/4-3-3	洛杉磯
アンタリオ	巴西	個人技重視	S	S	A	S	A	S	A	中央突破/死球戰術	中場壓迫	4-4-2/3-6-1	
アントニオ	法國	陣式重視	A	A	A	S	A	A	A	左翼/死球戰術	中場壓迫	3-5-2/4-4-2	
アントノフ	奧地利	個人技重視	S	A	B	B	B	B	A	兩翼	Line Defence	4-4-2	
イェーガー	德國	平均的	C	B	B	B	S	A	C	兩翼	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
伊木 幸二	廣島	陣式及戰術重視	B	B	B	B	A	B	B	穩守突擊/死球戰術	Line Defence	5-3-2	
石井 信義	三重	戰術重視	B	A	A	B	S	A	A	死球戰術/右翼	中場壓迫	3-4-3/4-3-3	
石田 義定	長崎	基礎體力重視	S	S	S	A	S	A	A	左翼/中央突破	Line Defence	5-4-1/3-6-1	
イワシニコフ	烏茲別克	陣式及戰術重視	B	B	B	A	B	B	A	穩守突擊	Line Defence	5-4-1	
ヴィンセント	奧地利	基礎體力重視	A	S	S	A	C	C	C	兩翼	Line Defence	5-4-1	
上木 榮吉	北海道	戰術重視	B	A	A	B	A	A	A	穩守突擊/中央突破	中場壓迫	3-5-2	
植田 圭次	廣島	個人技重視	S	B	B	B	B	A	C	死球戰術/右翼	中場壓迫	4-5-1/5-4-1	
ウドゥバ	尼日利亞	個人技重視	S	A	B	C	C	C	S	中央突破	Line Defence	3-6-1/4-5-1	
ウラジミール	波蘭	個人技重視	S	A	A	B	C	C	A	兩翼	Line Defence	4-5-1/3-4-3	
ウラニコフ	斯洛伐克	陣式及戰術重視	C	S	B	C	S	A	A	右翼/死球戰術	Line Defence	5-4-1/3-4-3	
ウラノフスキ	土耳其	個人技重視	A	B	B	C	C	C	A	穩守突擊	兩者皆可	5-4-1/4-4-2	
エスピア	巴西	平均的	S	A	A	A	A	A	B	中央突破	中場壓迫	4-4-2/4-3-3	
エッシャー	英國	戰術重視	B	B	B	B	S	B	A	右翼	Line Defence	4-4-2/5-3-2	
エドワード	愛爾蘭	基礎體力重視	C	S	S	C	B	A	B	死球戰術/右翼	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
エバートン	馬來西亞	實戰重視	B	A	A	B	A	B	A	中央突破/穩守突擊	Line Defence	4-4-2/3-5-2	
エバーネン	奧地利	陣式重視	C	B	B	B	A	A	B	右翼/穩守突擊	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
エメリッヒ	克羅地亞	平均的	S	A	A	A	S	B	S	中央突破/右翼	Line Defence	3-5-2/3-6-1	薩格勒布
エラオノス	秘魯	個人技重視	B	C	C	C	C	B	C	中央突破/右翼	中場壓迫	3-4-3/4-3-3	
エリエッティ	摩洛哥	基礎體力重視	A	S	B	B	B	B	A	穩守突擊	Line Defence	3-4-3/4-3-3	
エルバート	牙買加	基礎體力重視	S	A	B	B	B	B	B	右翼/中央突破	Line Defence	3-6-1/3-5-2	
エルミデス	墨西哥	戰術重視	B	S	S	B	A	A	A	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	5-3-2	亞格布哥
エレンスキー	俄羅斯	平均的	B	B	A	A	S	S	A	死球戰術	Line Defence	3-5-2/5-4-1	
エンリコ	委內瑞拉	基礎體力	B	A	B	B	C	B	B	中央突破/右翼	中場壓迫	5-4-1/3-5-2	
大陣 邦久	大分	陣式及戰術重視	B	B	B	B	C	B	B	穩守突擊	中場壓迫	4-4-2	
大隈 清也	三重	實戰重視	A	B	B	A	A	A	S	中央突破	Line Defence	4-3-3/3-4-3	
カーロイス	玻利維亞	陣式及戰術重視	C	C	A	A	B	B	B	穩守突擊	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
カカスカ	突尼西亞	實戰重視	B	A	A	B	C	C	B	兩翼	Line Defence	5-3-2/3-4-3	
カスティリーニャ	阿根廷	基礎體力重視	B	S	B	B	A	B	B	穩守突擊	中場壓迫	4-4-2	
刈谷 治樹	石川	平均的	A	B	A	S	A	A	S	穩守突擊	中場壓迫	4-5-1/3-6-1	
ガルシア	墨西哥	實戰重視	C	C	C	C	C	C	S	穩守突擊	中場壓迫	5-3-2/4-4-2	
カルロス	西班牙	基礎體力重視	B	S	B	C	B	S	B	死球戰術	Line Defence	3-5-2	
カルンガ	津巴布韋	個人技重視	A	A	C	C	C	C	C	穩守突擊	Line Defence	4-3-3/4-5-1	
カロッツ	西班牙	個人技重視	B	A	S	B	B	B	A	穩守突擊	中場壓迫	5-4-1	
川本 亮介	岐阜	平均的	B	B	C	B	B	B	A	右翼/穩守突擊	Line Defence	4-4-2/5-4-1	
ガンザロス	烏拉圭	陣式重視	A	A	B	B	A	A	B	中央突破/穩守突擊	Line Defence	5-4-1	
菊池 良夫	滋賀	平均的	B	B	B	B	B	B	A	兩翼	中場壓迫	3-5-2	
キケロ	葡萄牙	戰術重視	C	C	C	A	B	C	A	右翼	中場壓迫	5-3-2	
岸井 靖典	福島	陣式及戰術重視	B	B	A	B	B	B	B	中央突破	Line Defence	4-3-3/3-4-3	
キム ユンサク	北韓	基礎體力重視	A	S	B	B	B	C	C	中央突破	Line Defence	4-5-1/4-3-3	
グリーフェス	德國	陣式重視	B	B	B	B	B	B	B	右翼/死球戰術	Line Defence	4-5-1/5-3-2	
グリーン	英國	基礎體力重視	A	S	A	A	B	A	B	死球戰術/穩守突擊	中場壓迫	5-3-2/3-4-3	
クルバウ	巴西	個人技重視	S	A	A	A	A	A	A	死球戰術/右翼	中場壓迫	4-4-2	

姓名	出身地	練習方針	效果 個人技	基礎體力	精神指導	位置強化	連攜強化	罰球處理	比賽育成	比賽方針 戰術	防守	陣式	增加留學地點
グレッグ	丹麥	個人技重視	S	S	A	S	B	A	S	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	3-5-2/4-5-1	
桑田 高弘	長野	陣式重視	B	B	B	B	A	B	B	死球戰術	中場壓迫	4-4-2	
郡司 治樹	香川	陣式重視	C	C	C	C	B	C	C	穩守突擊/中央突破	中場壓迫	3-4-3/4-3-3	
ケイダロス	葡萄牙	戰術重視	S	S	S	S	S	S	A	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	4-4-2	
ケーハルト	德國	戰術重視	B	B	B	A	A	B	A	死球戰術/左翼	Line Defence	3-6-1/4-5-1	
ケッセ	克羅地亞	戰術重視	A	S	S	S	S	S	S	兩翼	中場壓迫	3-5-2/5-3-2	薩格勒布
ケッネン	芬蘭	實戰重視	S	A	B	S	S	A	S	中央突破/死球戰術	中場壓迫	5-4-1/4-5-1	
ケニッシャー	德國	戰術重視	B	B	B	B	A	A	C	死球戰術/左翼	中場壓迫	4-5-1	
ケルシャー	德國	陣式重視	A	A	S	S	S	A	S	中央突破	兩者皆可	5-4-1/4-4-2	拜仁慕尼黑
ゲルダン	奧地利	實戰重視	B	S	S	B	A	S	S	死球戰術	Line Defence	3-4-3/4-3-3	
ケルチャ	泰國	實戰重視	C	C	B	B	B	B	S	穩守突擊/中央突破	兩者皆可	4-3-3/4-4-2	
コーエンス	英國	個人技重視	A	A	A	A	A	A	A	中央突破/穩守突擊	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
コッヘル	德國	戰術重視	S	S	A	A	A	S	A	穩守突擊	中場壓迫	3-5-2/5-3-2	
ザーイブ	哥斯達黎加	戰術重視	C	B	C	C	A	C	B	中央突破	中場壓迫	4-4-2/4-3-3	
ザガリオ	巴西	平均的	S	S	S	A	S	A	S	穩守突擊	Line Defence	4-4-2/4-3-3	山度士
ザクセン	挪威	陣式重視	B	B	B	B	A	B	B	中央突破	Line Defence	5-4-1	
サットン	希臘	罰球處理重視	A	A	S	S	B	S	S	死球戰術	Line Defence	4-4-2	
サドゥー	印尼	個人技重視	S	A	S	A	B	B	B	穩守突擊/右翼	中場壓迫	3-4-3/5-3-2	
サバス	阿根廷	個人技重視	S	A	B	C	C	C	B	中央突破	Line Defence	4-5-1	
サラディン	阿聯酋	個人技重視	S	S	A	B	B	B	S	穩守突擊	中場壓迫	3-5-2/4-4-2	
サラムンド	吉爾吉斯	戰術重視	C	C	B	A	A	B	B	右翼	中場壓迫	5-4-1	
サンティーニ	巴西	戰術重視	A	A	A	A	A	A	A	兩翼	Line Defence	4-3-3/4-4-2	
サンドマ	喀麥隆	個人技重視	S	A	A	A	A	B	S	兩翼	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
サンホセ	厄瓜多爾	平均的	C	C	C	C	B	C	C	中央突破/穩守突擊	Line Defence	3-6-1	
シーランス	英國	罰球處理重視	C	B	C	C	C	A	B	死球戰術	中場壓迫	4-5-1/4-4-2	
ジェスター	愛爾蘭	陣式及戰術重視	C	A	B	S	A	B	A	兩翼	中場壓迫	4-5-1	
志岐 哲多	鳥取	實戰重視	C	C	B	B	B	B	A	死球戰術/兩翼	Line Defence	5-4-1	
ジャファール	墨西哥	罰球處理重視	A	A	A	A	B	B	S	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	5-3-2/4-4-2	亞格布哥
ジョージア	安曼	罰球處理重視	B	B	C	C	B	A	C	死球戰術	Line Defence	5-3-2	
ジョージハン	香港	陣式重視	B	B	C	B	A	A	B	兩翼	中場壓迫	4-4-2/3-4-3	
ジョゼ	巴西	戰術重視	S	A	A	A	A	S	S	中央突破	Line Defence	4-3-3/4-4-2	
シリスカ	喀麥隆	平均的	C	B	C	C	B	B	C	左翼	中場壓迫	5-4-1/4-5-1	
スコット	新加坡	陣式及戰術重視	C	A	C	B	C	C	A	穩守突擊/中央突破	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
スターム	蘇格蘭	罰球處理重視	B	A	B	B	S	S	A	死球戰術	Line Defence	4-5-1/3-5-2	格拉斯哥流浪
關根 隆二	秋田	罰球處理重視	B	B	B	B	B	A	C	死球戰術	Line Defence	3-4-3	
セルゲイ	科威特	個人技重視	B	B	B	B	B	A	B	死球戰術/右翼	中場壓迫	3-4-3	
セルゲビッチ	烏克蘭	罰球處理重視	B	B	B	B	A	A	A	死球戰術/左翼	兩者皆可	5-3-2/5-4-1	
セレスカ	尼泊爾	基礎體力重視	C	C	C	B	C	B	C	兩翼	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
ソーラルス	阿根廷	戰術重視	S	A	A	S	B	A	A	中央突破/穩守突擊	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
タウンゼント	保加利亞	陣式及戰術重視	S	A	S	S	A	A	S	中央突破	Line Defence	4-5-1/5-4-1	索菲亞
チャン ヤオスン	中國	陣式及戰術重視	C	C	C	C	C	C	C	穩守突擊/右翼	中場壓迫	4-4-2	
塚本 裕藏	宮崎	個人技重視	A	S	A	S	A	A	S	左翼/穩守突擊	中場壓迫	Line Defence	5-3-2/3-5-2
ティアジーノ	西班牙	實戰重視	B	B	B	C	B	B	B	中央突破	中場壓迫	3-4-3/4-3-3	
テイザリオ	比利時	陣式及戰術重視	B	B	B	A	A	B	A	死球戰術	Line Defence	4-5-1/4-3-3	
ディモータ	意大利	個人技重視	A	B	B	B	B	B	A	死球戰術/右翼/穩守突擊	中場壓迫	5-4-1/3-5-2	
デムスーリ	澳門	罰球處理重視	C	C	C	C	C	S	C	穩守突擊/左翼	中場壓迫	4-4-2	
デュグリム	保加利亞	個人技重視	A	B	A	A	S	B	A	中央突破	兩者皆可	3-4-3/4-3-3	索菲亞
デルッシオ	意大利	平均的	A	S	B	B	S	A	S	兩翼	中場壓迫	4-5-1/3-6-1	
テレンコフ	波蘭	戰術重視	C	C	C	A	S	B	C	右翼	Line Defence	5-4-1/4-4-2	
トラッティーニ	意大利	戰術重視	S	A	A	A	A	A	A	穩守突擊/左翼	中場壓迫	4-4-2/3-5-2	國際米蘭
トランド	南非	個人技重視	C	C	C	B	B	B	C	死球戰術	Line Defence	5-4-1/4-5-1	
トワイニング	英國	陣式重視	C	S	C	B	B	A	B	右翼	中場壓迫	5-3-2	
ニカリオール	巴西	個人技重視	S	S	S	S	S	S	S	中央突破/死球戰術	中場壓迫	4-4-2/4-3-3	山度士
西本 和樹	廣島	罰球處理重視	A	A	B	A	B	S	B	死球戰術	Line Defence	4-4-2/3-4-3	
バートン	英國	個人技重視	S	S	A	S	S	S	S	兩翼	Line Defence	4-4-2/4-5-1	
バウテール	巴西	基礎體力重視	A	A	B	B	B	B	A	中央突破/右翼	Line Defence	4-4-2/4-3-3	
ハセック	台灣	實戰重視	C	A	C	A	B	C	A	穩守突擊/中央突破	兩者皆可	3-4-3/4-3-3	

姓名	出身地	練習方針	效果							比賽方針			增加留學地點
			個人技	基礎體力	精神指導	位置強化	連攜強化	罰球處理	比賽育成	戰術	防守	陣式	
ハッサン	伊朗	戰術重視	B	B	C	B	C	C	B	兩翼	Line Defence	4-5-1/5-4-1	
パトリエズ	意大利	陣式及戰術重視	B	A	B	B	B	B	B	兩翼	Line Defence	3-5-2	
ハラミノフ	克什米爾	基礎體力重視	A	B	B	B	B	B	C	中央突破	Line Defence	4-5-1/5-4-1	
ハリスコ	薩爾瓦多	個人技重視	A	S	A	B	A	A	S	穩守突擊	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
バルデン	比利時	平均的	C	C	C	A	B	C	C	左翼	Line Defence	5-3-2/4-5-1	
パルミデス	巴西	實戰重視	C	C	C	C	A	B	S	中央突破	中場壓迫	4-5-1/3-6-1	
バングル	法國	平均的	A	A	S	A	S	S	A	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	4-5-1/4-4-2	
ハンソン	瑞典	基礎體力重視	A	A	A	A	B	A	B	右翼	Line Defence	3-6-1/4-5-1/3-5-2	
ヒエルルイジ	意大利	戰術重視	C	C	C	C	B	C	B	中央突破/穩守突擊	兩者皆可	4-4-2/5-4-1	
日高 泰邦	長野	平均的	B	B	C	C	C	C	C	中央突破	中場壓迫	4-4-2	
ビッテンハルト	德國	罰球處理重視	B	B	A	C	C	S	B	死球戰術	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
ヒューイット	英國	陣式重視	C	C	C	C	B	C	C	穩守突擊	中場壓迫	4-4-2/5-4-1	
ピラカス	以色列	陣式重視	B	C	C	B	A	A	B	死球戰術/穩守突擊	Line Defence	3-5-2	
フーリッヒ	瑞士	平均的	B	B	A	B	B	B	S	中央突破/右翼	Line Defence	4-4-2	
フェライラ	葡萄牙	實戰重視	B	A	A	A	B	B	S	中央突破	中場壓迫	5-4-1	里斯本
フェリーナ	西班牙	平均的	S	A	A	S	A	S	S	死球戰術/穩守突擊	中場壓迫	3-5-2	
フェルスナー	德國	基礎體力重視	C	S	C	C	C	C	C	中央突破	中場壓迫	5-4-1	
フェルディナンド	智利	陣式重視	S	A	B	B	B	C	S	中央突破	中場壓迫	4-3-3/3-4-3	
フェルミナス	土庫曼	戰術重視	A	B	B	B	A	C	B	中央突破/右翼	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
ブライアン	加拿大	實戰重視	A	B	A	A	B	B	A	兩翼	中場壓迫	4-4-2/3-5-2	
フランコ	意大利	實戰重視	S	S	S	S	S	S	A	右翼/死球戰術	中場壓迫	5-4-1/4-5-1	
ブローニング	英國	戰術重視	B	B	B	B	S	A	A	中央突破	中場壓迫	5-3-2/4-4-2	
ベデローニ	捷克	基礎體力重視	B	S	A	A	A	C	S	兩翼	中場壓迫	3-5-2/5-4-1	
ペデロビッチ	羅馬尼亞	實戰重視	A	A	B	B	B	S	A	死球戰術	中場壓迫	4-5-1/5-4-1	保加勒斯特星隊
ヘリクソン	瑞典	戰術重視	B	S	S	S	S	A	S	兩翼	Line Defence	3-6-1/5-4-1	
ベリリーニ	意大利	罰球處理重視	B	C	C	B	C	A	B	死球戰術	中場壓迫	5-4-1/3-5-2	
ボダンガ	南非	個人技重視	B	B	C	C	C	B	B	兩翼	兩者皆可	3-5-2/5-3-2	
ホルヒス	德國	陣式及戰術重視	B	A	A	B	S	A	A	中央突破	Line Defence	4-4-2/5-4-1	
マール	利比亞	個人技重視	C	A	C	A	A	C	C	中央突破/左翼	中場壓迫	4-4-2/5-3-2	
前田 滿	宮城	陣式及戰術重視	C	B	B	B	A	B	B	兩翼	中場壓迫	4-5-1/4-4-2	
マクーラ	贊比亞	實戰重視	B	C	A	C	B	B	S	中央突破	Line Defence	4-4-2	
マテ	卡塔爾	平均的	A	A	A	B	B	B	C	穩守突擊/左翼	中場壓迫	4-4-2	
マノス	法國	陣式重視	C	B	C	C	A	A	A	穩守突擊	中場壓迫	4-3-3/3-4-3	
マルクス	德國	個人技重視	A	A	A	S	S	S	S	死球戰術/穩守突擊	中場壓迫	3-5-2/5-3-2	拜仁慕尼黑
マルコ	意大利	戰術重視	B	B	B	A	A	C	C	中央突破/穩守突擊	Line Defence	5-4-1/3-6-1	
マルティーニョス	阿根廷	陣式及戰術重視	B	B	A	B	S	A	B	穩守突擊	中場壓迫	4-4-2/3-5-2	
マルン	英國	陣式及戰術重視	A	A	A	A	A	A	A	死球戰術/左翼	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
三岡 太一郎	長野	陣式重視	B	B	B	B	B	B	B	兩翼/穩守突擊	Line Defence	3-6-1/5-4-1/3-5-2/3-4-3	
三船 鐵郎	神奈川	戰術重視	B	C	B	C	B	C	B	穩守突擊/中央突破	兩者皆可	4-4-2	
ムサカ	尼日利亞	個人技重視	S	S	B	B	B	B	B	中央突破	Line Defence	3-5-2/4-4-2	拉哥斯
ムハンマド	沙地阿拉伯	平均的	A	B	B	B	A	A	A	左翼/穩守突擊	Line Defence	3-5-2/5-3-2	
村木 文太	秋田	基礎體力重視	B	B	B	B	C	C	B	穩守突擊/右翼	兩者皆可	4-4-2	
メリスード	埃及	平均的	B	B	B	C	C	B	B	穩守突擊	中場壓迫	4-4-2	
モーリエス	加納	個人技重視	B	A	B	A	C	B	C	兩翼	中場壓迫	4-4-2/5-4-1	
モディリアーニ	意大利	平均的	S	S	S	S	S	S	S	死球戰術/中央突破	兩者皆可	3-5-2/3-6-1	國際米蘭
森永 孝一郎	茨城	陣式及戰術重視	A	S	S	S	S	B	B	死球戰術/右翼	中場壓迫	5-3-2/3-4-3	
横池 拳	大阪	罰球處理重視	B	B	B	A	B	A	B	死球戰術	Line Defence	3-6-1/3-5-2	
横村 賢治	京都	陣式重視	C	C	C	C	B	C	C	穩守突擊/中央突破	中場壓迫	5-3-2/4-4-2	
吉田 英利	山梨	陣式及戰術重視	S	A	S	S	S	S	S	右翼/死球戰術	Line Defence	3-5-2/4-3-3	
ランセル	英國	平均的	A	A	A	A	A	A	A	穩守突擊/死球戰術	Line Defence	3-5-2	
リーコウシュン	韓國	基礎體力重視	B	B	A	B	B	B	A	兩翼	中場壓迫	4-5-1/4-4-2	
リヴェルダ	巴西	陣式及戰術重視	S	A	S	A	S	S	A	兩翼	Line Defence	3-5-2/4-4-2	
リシャール	伊拉克	平均的	C	A	C	C	B	B	C	穩守突擊/中央突破	中場壓迫	5-3-2/4-3-3	
リネッティ	意大利	陣式重視	S	S	S	A	A	S	S	中央突破/穩守突擊	Line Defence	4-4-2/3-5-2	國際米蘭
ルサカ	西班牙	陣式及戰術重視	A	A	A	A	S	A	S	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	3-5-2/3-6-1	皇家馬德里
レマンデス	希臘	平均的	A	A	C	C	B	C	C	穩守突擊/中央突破	中場壓迫	4-4-2/3-5-2	
ロンバルディ	澳洲	戰術重視	B	A	B	A	B	B	B	中央突破/穩守突擊	中場壓迫	4-4-2/3-6-1	
ワトソン	蘇格蘭	陣式重視	B	B	A	B	A	A	B	死球戰術/兩翼	中場壓迫	3-5-2/4-4-2	



TEXT: 日日野
故事內容協力: IKI

JO JO奇妙冒險
一期完對戰技巧講座

PS
製造商: CAPCOM
發售日: 10月14日 售價: 382港元
容量: CD-ROM 記憶: 1 BLOCK
FIG／對應DUAL SHOCK／對應POCKET STATION

雖然受制於機能所限，然而由於製作認真(整體移植度高)，加上誠意搭夠(多個饒富趣味的原創模式)，PS版《JO JO奇妙冒險》甫推出便旋即在芸芸同期作品中脫穎而出，成為各玩家茶飯後的熱門話題。繼上期講完故後，今期我們將為大家講解各人物的對戰技巧及遊戲的各種隱藏要素。

CHECK 1！好睇好玩的「BOOK」及「GALLERY」

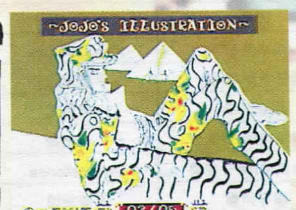


上期已講過「JO JO ABILITY」的點數能開啟遊戲中的隱藏要素，而本來在MENU畫面上兩個寫上「？？？？」的未明項目，其實就是「BOOK」及「GALLERY」模式。前者其實是合大成的ENDING選集，每名角色的爆機畫面也會收錄在這個多多神的「預言漫畫」內，當中更包括了所有隱藏人物的爆機畫面。另外，除了是一套合大成的ENDING選集，「BOOK」模式內更收錄了不少MINI GAME，諸如「STRENGH」(打猩猩)、「LOVERS」(橫向STG)、「J • 達比」(BACK JACK決戰)等，讓玩者再次感受當中那份趣味，至於CPU戰中一些對決場面的如「DEATH 13」、「PET SHOP」等，玩者可隨意選擇人物對戰(最好玩莫過於以老坑JOESPH打爛鳥PET SHOP)。



「GALLERY」模式其實是個資料館，當中大量收錄了有關遊戲的開發資料，其中最珍貴的莫過於是荒木飛呂彥的手稿。最後順帶一提，「BOOK」模式內亦收錄了EFFECT TEST、SOUND • VOICE TEST等元素，但個人認為最有趣的反而是那個「塔羅牌占卜」，至於是否準確，那就見仁見智了。





CHECK 2！隱藏話數

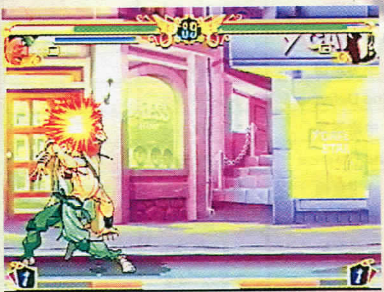
上期同大家講完全35話劇情後，發覺遊戲中尚有隱藏話數，以下我們則這些隱藏話數公開。

第36話

遊戲形式：對戰格鬥(vs邪惡的化身DIO)



承接第1話的故事發展，MUHAMMAND AVDOL在與承太郎決戰後道出4個月前在埃及開羅遇上DIO的事‧‧‧‧

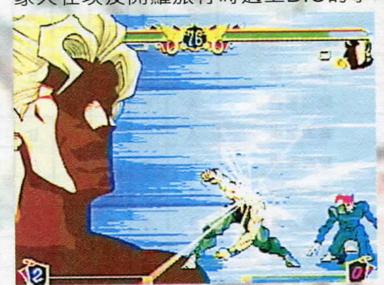


對手是邪惡的化身DIO，小心他的一招一式也十分古怪，如發覺他想使用特殊技「WORLD 21」就必須先發制人，以「魔術師之赤」的一流攻擊力，CHAIN COMBO攻擊絕對是取勝關鍵。

第37話

遊戲形式：對戰格鬥(vs邪惡的化身DIO)

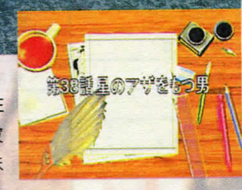
承接第2話的故事發展，花京院典明在與承太郎決戰及被拔出「肉之芽」後道出當時與家人在埃及開羅旅行時遇上DIO的事‧‧‧‧



要小心DIO在近至中距離以「WORLD 21」攻擊，遠距離時則施以「空烈眼刺驚」及「SLOW KNIFES」，對應方法是拉遠距離施放「半徑20M EMERALD SPLASH」及儘量使用CHAIN COMBO。

第38話

遊戲形式：對戰格鬥(vs邪惡的化身DIO)



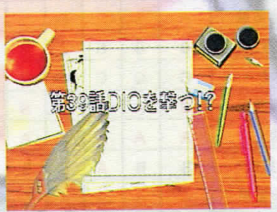
承接第4話的故事發展，JEAN PERRE POLNAREFF在與MUHAMMAND決戰及被承太郎拔出「肉之芽」後道出當時為尋找殺妹仇人而在埃及開羅遇上DIO的事‧‧‧‧

JEAN PERRE POLNAREFF的「銀之戰車」仍舊十分厲害，最簡單的方法是以跳躍攻擊後使用CHAIN COMBO攻擊向DIO硬拼，這關的DIO很喜歡玩空中戰，只要小心他的「WORLD 21」、己方跳躍時突然使出的「CHARISMA！」及遠距離時的「HARRIDUMESOT」，「銀之戰車」是不可能輸的‧‧‧‧



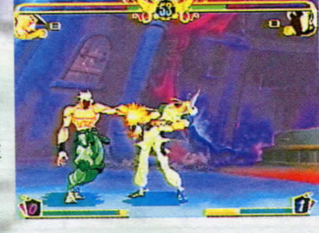
第39話

遊戲形式：對戰格鬥(vs 邪惡的化身DIO)



承接第23、24話的分歧故事發展，一如原著情節，HOL HORSE對DIO的忠誠有所動搖，於是隻身向DIO挑戰；可是面對DIO強大的替身「世界」，HOL HORSE根本毫無還擊之力，所以最後還是對DIO作忠誠的誓言。

在這一戰中，HOL HORSE的一部份必殺技將不能使用，要戰勝DIO，就只要以「鎗！」及「講！」作主動攻擊！



人物戰力分析

空條承太郎（JOTARO）
STAND：星之白金 STAR PLATINUM

攻擊力偏高，速度亦算是中上的主角型人物，最重要是在STAND ON狀態下，其替身「星之白金」的通常技也有頗長攻擊判定距離，單是以輕攻擊→中攻擊→CANCEL「ORA ORA」這條攻擊法則已可牽制對手。在STAND OFF狀態下，承太郎的重攻擊有超遠的攻擊判定，對人戰時最簡單的方法當然是以STAND OFF狀態下發動「PUTTSUN ORA」然後跳至對手身旁以上下段亂（按掣）打。



連續技

1>（STAND OFF狀態下）跳躍重攻擊→近距離站立中攻擊→CANCEL輕「ORAORA」→近距離站立重攻擊

2>（STAND ON狀態下）與對手進行接近戰時近距離站立重攻擊→CANCEL「STAR BREAKER」

3>（STAND OFF狀態下）跳躍重攻擊→近距離站立重攻擊→CANCEL「STAR BREAKER」

JOSEPH JOESTAR
STAND：隱者之紫 HERMIT PURPLE

機動力較低的角色，然而這老頭兒的攻擊力絕不可小看。STAND OFF狀態時能施放遠程飛行道具，可作牽制空中或跳過來的對手。STAND ON狀態下則以「PERMIT WEB」為主力武器，留意這時候的近距離站立中攻擊是可以把對手打至浮空。總括而言，JOSEPH的主力武器是「師之教誨」，然而由於其攻擊有效範圍太短，故可用作對空技或連接連續技使用。



連續技

1>（STAND ON狀態下）跳躍重攻擊→近距離輕中重攻擊（STAND COMBO）→「TANDEM ATTACK」發動→輕中重攻擊COMBO→CANCEL「策士之業」

2>（STAND ON狀態下）跳躍重攻擊→近距離重攻擊→CANCEL「師之教誨」

MUHAMMAND AVDOL
STAND：魔術師之赤 MAGICIAN'S RED

攻擊力一流的角色，基本上單憑其替身「魔術師之赤」的CHAIN COMBO已足以應付對手，STAND OFF狀態的蹲下中攻擊及重攻擊也可用作封位，「FIRE WALL」是為一招可靠的對空技。基本上，MUHAMMAND的戰法是以STAND ON狀態下的CHAIN COMBO為主，因為他的攻擊力大，故很快便可把對手打至STAND CRASH（防禦硬直狀態），到時再施以SUPER COMBO侍候。





連續技

1>（STAND OFF狀態下）蹲下中攻擊→CANCEL「地獄之業火」→CANCEL↓↘→＋STAND（對手靠畫面邊時可以「FIRE WALL」狙打）

2>（STAND OFF狀態下）「炎之探知機」（持續按掣）→跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「地獄之業火」→CANCEL↓↘→＋STAND

花京院典明（KAKYOIN）
STAND：法皇之綠 HIEROPHANT GREEN

移動力高的一名角色，然而他的攻擊力實在太差，如要運用得宜，則首先要了解其STAND「法皇之綠」的特性。由於「法皇之綠」的攻擊距離遠，故用者必須與對手保持一定距離；另外，「法皇之綠」的最大武器乃是「法王之結界」，在輸入指令途中若持續按掣不放便成了一個隱形陷阱，只要對手中了就立刻使出「半徑20M EMERALD SPLASH」迎擊罷！



連續技

1>（STAND ON狀態下）跳躍時按前＋攻擊掣→蹲下輕攻擊→蹲下中攻擊→蹲下重攻擊

2>（STAND OFF狀態下）跳躍中「法皇之結界」（持續按掣）→近距重輕攻擊→近距離輕攻擊→（放掣）→「半徑20M EMERALD SPLASH」（「半徑20M EMERALD SPLASH」HIT中途中可以「轉入」上前狙打）

JEAN PERRE POLNAREFF
STAND：銀之戰車 SILVER CHAROT

在STAND OFF狀態下，他只是一名很普通的角色，蹲下中攻擊及蹲下重攻擊雖有頗長攻擊判定距離，但不能對空。通常戰法也是趁對方出招時「轉入」→中攻擊→CANCEL「ARMOR TAKE-OFF」。「SHOOTING STAR」能給予對手奇襲之用，在STAND ON狀態下，他的替身「銀之戰車」有很長的攻擊判定距離，「LAST SHOT」為遠程攻擊系超必，可用來削對手體力。

連續技

1>(STAND ON狀態下)蹲下輕攻擊→蹲下中／重攻擊→CANCEL「ARMOR TAKE-OFF」

2>(STAND ON狀態下)蹲下輕攻擊→蹲下中攻擊→蹲下中攻擊→CANCEL「ARMOR TAKE-OFF」

3>(STAND ON狀態下)對手靠畫面邊時，蹲下輕攻擊→蹲下中攻擊 x 2(唔連HIT)→CANCEL「RADARS」→CANCEL「ARMOR TAKE-OFF」

IGGY
STAND：愚者 THE FOOL

看似柔弱然而實際上是強者一名，在STAND OFF狀態下，由於其身型細小，基本上對手是不可能擊中你的(下段攻擊除外)，但亦要注意這時候的連續通常也以站立攻擊開始。在STAND ON狀態下，IGGY的用法便截然不同，由於其替身「愚者」的手長腳長，故這時的IGGY便成了名乎其實的「封位王」，但要注意因為身高關係，對手很容易便可擊中你。STAND OFF狀態下接駁SUPER COMBO有較大殺傷力。

連續技

1>(STAND ON狀態下)跳躍中攻擊→近距離輕攻擊 x 2→CANCEL「BIG SAND WAVE」

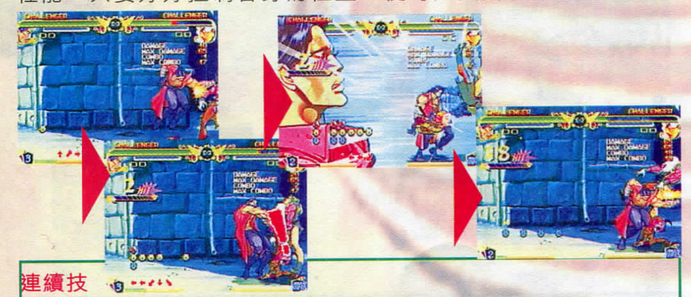
2>(STAND OFF狀態下)對手靠畫面邊時前DASH輕／中／重攻擊→CANCEL「BIG SAND WAVE」

3>(STAND OFF狀態下)對手靠畫面邊時前DASH輕／中／重攻擊→CANCEL「SAND CLUTCH」→CANCEL「BIG SAND WAVE」

詛咒之DEVO(D'BO)
STAND：惡魔EBONY DEVIL



非常地底的角色，指的他所用的招式。在STAND OFF狀態下，其前DASH重攻擊及近距離站立中攻擊均能把對手打至浮空，此時可作各種狙擊。而在STAND ON狀態下，玩者只能獨立操縱其替身，但只要真身(D'BO)被擊中STAND狀態便會解除。他的兩招超必的起動時間均較慢，當中「JUNKY CARNIVAL」的發動時間較快，但可以持續按掣來造成時間差攻擊「陰」對手；而「BARRELROLL CRUSHER」則可帶有極大奇襲性能。只要好好控制替身的位置，便可造成前後夾攻的局面。



連續技

1>(STAND OFF狀態下)替身身處於對手附近位置／身後，跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「PRIANHA DIVE」→近距離中攻擊(對手靠畫面邊時效果更佳)

2>(STAND ON狀態下)前DASH中攻擊→CANCEL「JUNKY CARNIVAL」

3>(STAND OFF狀態下)替身身處於對手附近位置／身後，跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「BARRELROLL CRUSHER」→HIT途中近距離攻擊狙打(對手靠畫面邊時效果更佳)

CHACA
STAND：ANUBIS 神



一名極端的角色，在STAND OFF狀態下，可說是廢人一名，較為可取之處是超必「次元斬」為空中不能技，但由於起動時間較慢，故使出前要帶點先讀成份。然而，在STAND ON狀態下，CHACA的整體能力絕不能同日而喻。其超必「血華斬」起動時間的極快，是連技的瑰寶。整體來說，CHACA的最大武器是「覺悟」，如能熟習運用，CHACA絕對是一名強者。





連續技

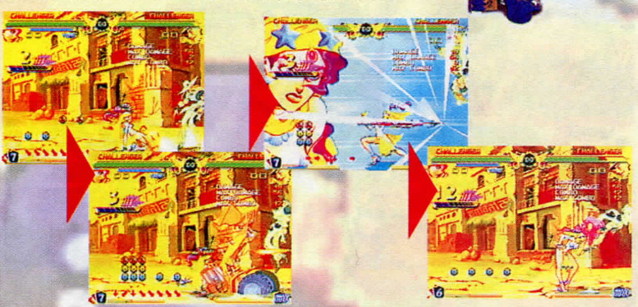
1>(STAND ON狀態下)跳躍中攻擊→近距離輕中重攻擊(STAND COMBO)→近距離中攻擊→CANCEL「血華斬」

2>(STAND ON狀態下)對手靠畫面邊時，跳躍中攻擊→近距離輕中重攻擊(STAND COMBO)→近距離中攻擊→(等一會)近距離中攻擊→CANCEL「血華斬」

3>(STAND ON狀態下)任何情形下「燕返」擊中對手→CANCEL「血華斬」

MIDLER
STAND：女教皇 HIGH PRIESTRESS

MILDER的戰法通常也是以STAND OFF狀態進行戰鬥，但要留意STAND ON狀態下的SUPER COMBO有較高的破壞力，其中STAND ON狀態下的重攻擊更可作遠距離攻擊。「MEGA HARPOON STRIKE」為遠程攻擊系超必，「MOTOR SHOW」為空中不能技，可「陰」對手跳過來時使用，而「DINNER TIME」則可利用起動時的無敵時間，但小心對方以「轉入」避過。



連續技

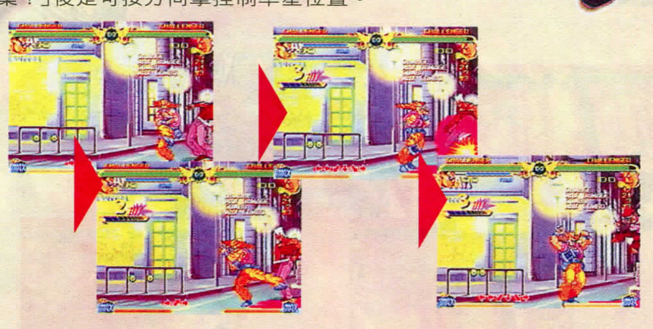
1>（STAND OFF狀態下）跳躍中／重攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「HARPOON SHOT」

2>（STAND ON狀態下）對手靠畫面邊時，蹲下輕攻擊→蹲下中攻擊→蹲下重攻擊→CANCEL「MEGA HARPOON STRIKE」

3>（STAND ON狀態下）對手靠畫面邊時，蹲下輕攻擊 x 2→蹲下重攻擊→CANCEL「MEGA HARPOON STRIKE」

ALESSI
STAND：SETHAN 神

一個以守為主的角色，他的招式雖然沒有強大攻擊力，但在STAND ON狀態下他的每招每式也非常「陰濕」（封位）。他的「受死吧！」、「絕望！」和「USHI USHI USHI」也能令對手返老還童，此時對手是不能使用必殺技的，比較可惜的是玩者在此時並不能施展超必殺技，而使出「蜂之巢！」後是可按方向掣控制準星位置。



連續技

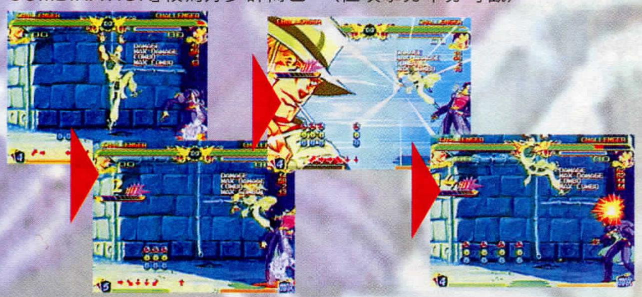
1>（STAND ON狀態下）對手靠畫面邊時，使用投技→近距離重攻擊→CANCEL「受死吧！」

2>（STAND ON狀態下）跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「受死吧！」

3>（STAND ON狀態下）對手靠畫面邊時，使用投技→近距離重攻擊→CANCEL「USHI USHI USHI」

HOL HORSE（前譯：HORU HOSU）
STAND：EMPEROR

看似難用但實際上是一名好使好用的角色，「鎗！」按輕及中攻擊為上段技，按重攻擊則為下段技。兩者交替使用可「陰」從老遠跳來的對手，只要對手一中「HANG DO MAN」便可立即駁任何招式狙打。超必方面，由於「講！」可在空中及按駁連招使用，故它的使用度最高。反而「最強之COMBINATION」的實用性最低，極其量只可打擊對手心理而已（但遠距離用則未嘗不可）。「彈丸之軌道」則只比「最強之COMBINATION」較為好少許而已。（但攻擊力十分可觀）



連續技

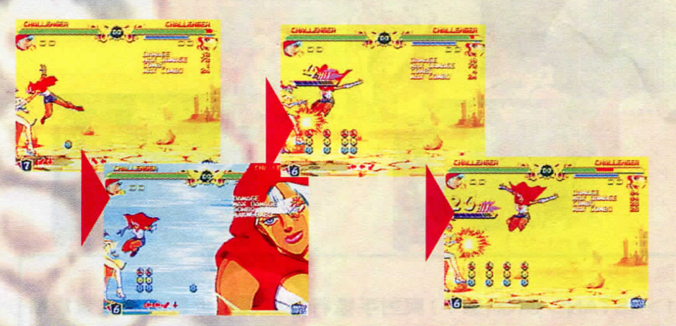
1>跳躍重攻擊→空中CANCEL「講！」（跳躍重攻擊的打點一定要準，否則唔連HIT）

2>前DASH重攻擊→CANCEL「講！」

3>與對手保持中至近距離時，「HANG DO MAN」→跳躍重攻擊→空中CANCEL「講！」

MARIAH（前譯：MARAIA）
STAND：PASTO 女神

與IGGY一樣是表面看似柔弱然而實際上是強者一名，雖然她的連技不多，但每招也極具殺傷力。基本上她是以遠距離攻擊為主的角色，在超遠距離戰時當然是以「COLLECTION」及「感電黑炭」作牽制。超必方面，「你在想甚麼？」比「IRON CRASH」更好用，而最簡單的攻擊法則就是蹲下輕攻擊→蹲下中攻擊→CANCEL「PASTO女神」。（按STAND掣）



連續技

1>跳躍重攻擊→空中CANCEL「你在想甚麼？」（跳躍重攻擊的打點一定要準，否則唔連HIT）

2>前DASH重攻擊→CANCEL「COLLECTION」

3>與對手保持中至近距離時，「軍閥之腳」→跳躍重攻擊→空中CANCEL「你在想甚麼？」

ANUBIS二刀流POLNAREFF
STAND：ANUBIS神



與CHACA一樣被ANUBIS神附身的ANUBIS二刀流POLNAREFF，其超必「我是不會輸的！」的起動時間慢，難以連招，但擁有絕佳的奇襲效果。反而另一超必「這就是屈機！」的起動時間極快，是連技的瑰寶。與CHACA一樣，ANUBIS二刀流POLNAREFF的最大武器也是「覺悟」，各位務必熟習運用。



連續技
1>跳躍中攻擊→近距離蹲下重攻擊→CANCEL「鬼連斬」(之後按↓↘→或↓↙←+攻擊掣追加)
2>跳躍中攻擊→近距離蹲下重攻擊→CANCEL「這就是屈機！」

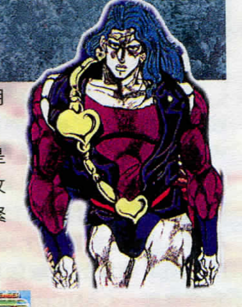
PET SHOP
STAND：HORUS

大家不能小看這隻爛鳥，因為牠是名乎其實的「封位王」，「ICY CD PICK」可配合「ICE LANCE」作2段攻擊，另外亦可利用「ICY CD PICK」按緊攻擊掣儲勁的特性來作時間差攻擊。基本上，PET SHOP的戰法千變萬化，但最重要是以「ICY CD PICK」作引子，只要一擊中對手便可接必殺技→超必殺技這攻擊法則擊潰對手。

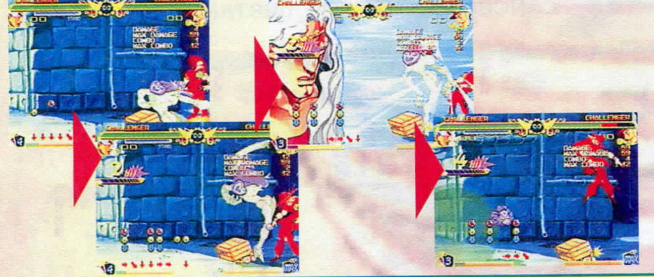


連續技
1>前DASH中／重攻擊→CANCEL中／重「ICE BULLET」
2>「ICY CD PICK」→CANCEL「ICE LANCE」→CANCEL「DEATH PENALTY」
3>「DEATH FREEZE」→CANCEL中「ICE LANCE」→立即再CANCEL重「ICE LANCE」(之後繼續按緊攻擊掣儲勁)→CANCEL「DEATH PENALTY」

VANLLIA ICE
STAND：CREAM



CPU對戰中極「屈」的角色，但輪到玩者用時則被削減了那防禦不能的一招。話雖如此，VANLLIA ICE仍是極「屈」的角色，無論是STAND ON狀態或STAND OFF狀態，他的攻擊力仍是十分強大。超必「你這畜生！」若按緊攻擊掣儲勁便會變成防禦不能的一招。



連續技
1>(STAND ON狀態下)與對手進行接近戰時近距離站立重攻擊→CANCEL「你這畜生！」
2>(STAND OFF狀態下)與對手進行接近戰時近距離站立重攻擊(2 HIT)→CANCEL「你這畜生！」
3>(STAND ON狀態下)與對手進行接近戰時近距離站立中攻擊→CANCEL「CYCLOLOCUS」
4>(STAND ON狀態下)對手靠畫面邊時，近距離站立輕攻擊→近距離站立中攻擊→CANCEL「CYCLOLOCUS」

DIO
STAND：世界 THE WORLD

招式與主角承太郎可謂同出一轍，而且其攻擊力及速度比起承太郎更是有過之而無不及。最重要是其替身「世界」的通常技比起承太郎有更長的攻擊判定距離，單是以輕攻擊→中攻擊→CANCEL「MUDA MUDA」這條攻擊法則已可牽制對手。在STAND OFF狀態下，DIO的重攻擊可吹飛對手，超必「ROAD ROLLERDA！」為STAND OFF狀態專用技，使出時DIO會跳至「天咁高」，可避開一切攻擊，極霸道的一招。



連續技
1>(STAND OFF狀態下)跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL重「MUDA MUDA」→近距離中攻擊亂打
2>(STAND ON狀態下)「CHECK MATEDA！」→對手吹飛時空中「MUDA MUDA」

誇高血統的JOSEPH JOESTAR

比起老坑版JOSEPH JOESTAR，青年版的JOESPH其實更為好用，雖然沒有了STAND，但換來的是全攻型戰法。「忘記思想」其實即是「師之教誨」，「波紋之赤石」為一招防禦不能技，但很難擊中對手。重「IRON BOW GUN」的彈射攻擊角度為對方身後，只要對方一中招便會背向玩者，此時絕對是攻擊良機！青年版JOESPH的主力武器是「忘記思想」，然而由於其攻擊有效範圍太短，故可用作對空技或連接連續技使用。





連續技

1＞跳躍中攻擊→蹲下中攻擊→CANCEL「波紋CUTTER」(OVER DRIVE)

2＞對手靠畫面邊時，跳躍中攻擊→蹲下輕攻擊→CANCEL「忘記思想」(CANCEL速度要快)

3＞重「IRON BOW GUN」→跳躍中攻擊→近距離輕攻擊→「IRON BOW GUN」擊中→CANCEL「忘記思想」

邪惡的化身DIO STAND: 世界THE WORLD

這個從不露出真面目的「邪惡化身DIO」竟比「正常版」DIO更厲害！所指的是每一招一式也十分古怪，他的攻擊力不比「正常版」DIO高，但由於他的招式太難捉摸，對手往往因此給殺個措手不及。「PUNISHMENT」(前譯：「HARRIDUMESOT」)其實幾乎等同於「CHECK MATEDA！」，「空烈眼刺驚」若按緊攻擊掣儲勁便會變成防禦不能技。其實他的每招每式也十分難捉摸，故就算不用連續技也可輕易擊倒對手。



連續技

1＞與對手保持中至近距離時，「WORLD 21」→近距離狙打

2＞近距離蹲下重攻擊→CANCEL「PUNISHMENT」

3＞「立即停止！」→跳躍重攻擊→(近距離重攻擊→STAND攻擊)x N→「WORLD 21」

恐怖的花京院典明(KAKYOIN) STAND：法皇之綠HIEROPHANT GREEN

與「正常版」花京院性能大同小異的角色，然而他的攻擊力同樣太差，如要運用得宜，亦先要了解其STAND「法皇之綠」的特性。與「正常版」同樣須與對手保持一定距離作遠距離戰；另外，最大武器同樣是「法王之結界」，但要留意「半徑20M EMERALD SPLASH」的特性與完全不一樣！(STAND ON狀態下)





連續技

1＞(STAND OFF狀態下)對手靠畫面邊時，跳躍重攻擊→近距離重攻擊→「TAIRAP SNAKE」→近距離狙打

RUBBER SOUL STAND：黃色節制

亦是與花京院性能大同小異的角色，可說是混合了「恐佈版」及「正常版」的特性，因此他的攻擊力亦同樣很差。他的「把你吃掉！」可視為「TAIRAP SNAKE」，「吐！」可說是的「EMERALD SPLASH」翻版，「JAM NISITEKUNELUSEE」與「半徑20M EMERALD SPLASH」的特性與完全不一樣！但其真正最強的招式是「沒有弱點！」。





連續技

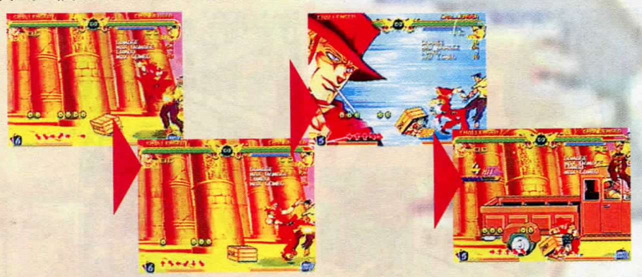
1＞「吐！」→跳躍輕攻擊→近距離蹲下輕攻擊→STAND攻擊→近距離蹲下輕攻擊

2＞跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「把你吃掉！」近距離狙打(對手靠畫面邊時能配合STAND攻擊)

HOL HORSE（前譯：HORU HOSU）& 邦哥 STAND：EMPEROR & 多多神



與先前的HOL HORSE相比，今次找邦哥作「拍拿」的HOL HORSE在整體能力上是削弱了不少。同樣地，「鎗！」按輕及中攻擊為上段技，按重攻擊則為下段技。兩者交替使用可「陰」從老遠跳來的對手，超必方面，沒有了「最強之COMBINATION」及「彈丸之軌道」，取而代之是「PIPE MAIZE」及「絕對予知」。前者必須配合其他超必始能發揮威力，老實說，在實戰作用不大。至於後者才是這個HOL HORSE的秘密武器！



連續技

1>跳躍中攻擊→近距離蹲下中攻擊→CANCEL「鎗！」

2>跳躍重攻擊→空中CANCEL「講！」(跳躍重攻擊的打點一定要準，否則唔連HIT)

3>前DASH重攻擊→CANCEL「講！」

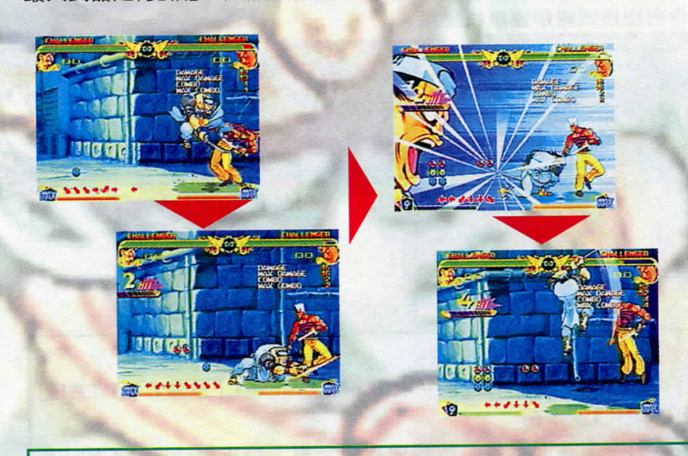
4>跳躍中攻擊→近距離中攻擊→CANCEL「絕對予知」

5>近距離蹲下中攻擊→CANCEL「絕對予知」

KHAN（前譯：GASO） STAND：ANUBIS神



整體能力與CHACA截然不同的角色。「鬼鋼斬」按輕及中攻擊為上段技，按重攻擊則為下段技。「既命斬」可把對手打至浮空，在空中出現被攻擊判定。超必方面，「殘骸斬」HIT數高但攻擊力低，而「一太刀」雖HIT數低但攻擊力大，是連技的瑰寶。與CHACA一樣，GASO的最大武器是「覺悟」，如能熟習運用，GASO絕對可以成為一名強者。



連續技

1>跳躍重攻擊→近距離中攻擊→CANCEL中「鬼鋼斬」

2>跳躍重攻擊→近距離輕攻擊→CANCEL「一太刀」

4名隱藏人物招表

恐佈的花京院典明（KAKYOIN） STAND：法皇之綠HIEROPHANT GREEN

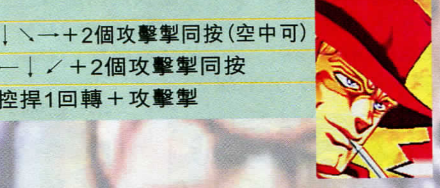
STAND RUSH	
1) 輕・中・重	
2) ↓輕・↓中・↓重	
特殊能力	
遠隔操作	2個攻擊掣同按
必殺技	
EMERALD SPLASH	↓↘→＋攻擊掣
TAIRAP SNAKE	→↘↓↙←＋攻擊掣(隔開時發動)
法皇之結界	↓↙←＋攻擊掣(持續按攻擊掣會變成隱藏陷阱)
SUPER COMBO	
半徑20M EMERALD SPLASH	↓↘→＋2個攻擊掣同按(能以STAND的前後移動改變發射角度)
INDIA'S ARM	↓↙←＋2個攻擊掣同按(能以控桿操控ARM)
HIEROFUND FINISH	→↓↘＋2個攻擊掣同按
SHICHIAI之時間	弱・弱・→・中・強

RUBBER SOUL STAND：黃色節制



必殺技	
沒有弱點！	↓↙←＋STAND掣
把你吃掉！	↓↙←＋攻擊掣
吐！	↓↘→＋攻擊掣
SUPER COMBO	
COCONUT BAG PREKA	控捍1回轉＋攻擊掣
JAM NISITEKUNELUSEE	↓↘→＋2個攻擊掣同按

HOL HORSE（前譯：HORU HOSU）& 邦哥 STAND：EMPEROR & 多多神



必殺技	
鎗！	↓↘→＋攻擊掣
GLASS SHOWER	→↓↘＋攻擊掣(空中可)
SUPER COMBO	
講！	↓↘→＋2個攻擊掣同按(空中可)
PIPE MAIZE	←↓↙＋2個攻擊掣同按
絕對予知	控捍1回轉＋攻擊掣

KHAN（前譯：GASO） STAND：ANUBIS神

特殊能力	
「覺悟！」	覺悟發動後，防禦中按攻擊掣
必殺技	
鬼鋼斬	←儲→＋攻擊掣
既命斬	→↓↘＋攻擊掣
覺悟！	↓↙←＋攻擊掣
SUPER COMBO	
殘骸斬	↓↘→＋2個攻擊掣同按
一太刀	↓↙←＋2個攻擊掣同按



BIOHAZARD® 3 LAST ESCAPE 完全爆機攻略(最終回)

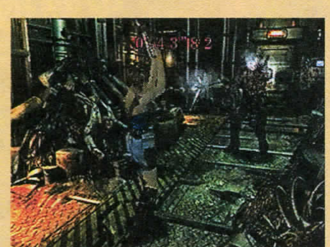
PS	製造商：CAPCOM 售價：420元
	發售日：發售中 容量：CD-ROM
	記憶：1 BLOCK
	1P/AVG/MEM/對應DUAL SHOCK



上回提要：

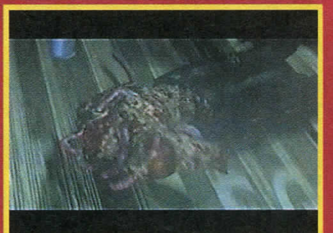
進入「廢棄物處理室」後JILL聽到處理室將會進行清理工作的廣播，當她想沿路離開「廢棄物處理室」時，進來的門卻在這時候鎖上，而「追跡者」這時候亦再次出現在JILL面前，在無路可逃的情況下只好與他一戰，利用手上的武器和處理室的腐蝕液體，終於將追跡者打倒，但距離清理裝置開動的時間亦所餘無幾，JILL能否找到離開這裏的方法？





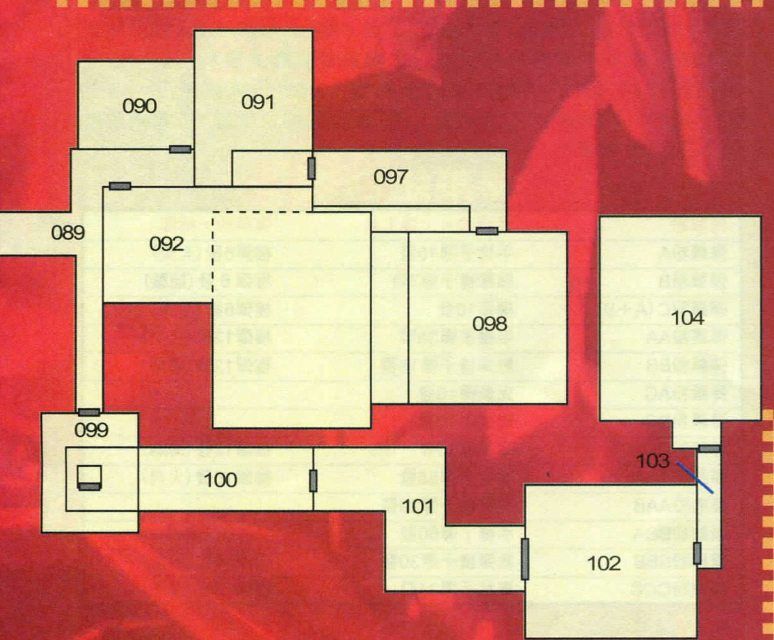
最後倒數





幾經辛苦終於將追跡者打倒，但清理裝置的開動時間亦剩下非常之少，幸好在戰鬥剛結束的同時，在「廢棄物處理室」內其中一具屍體身上掉下一張印有UMBRELLA標誌的「密碼卡（カードキー）」，JILL拿起密碼卡走到處理室門邊嘗試能否打開鎖上了的門，向着門邊裝置使用密碼卡後果然可以將門打開，JILL亦終於可以在限時前離開處理室，當JILL離開處理室後清理裝置隨即啟動，追跡者的屍體亦隨其他廢棄物沖進下水道，戰鬥「終於」告一段落……

離開處理室後會聽到工場播出一段廣播，內容是發現有飛彈襲擊，工場內所有職員立即離開。廣播完畢後去由089「處理場入口」到099「管制室」，在進入後會隨着玩者之前在吊橋LIFE SELECTION的選擇而出現少許不同，但不會影響往後的故事。進入後在窗前一部大型通訊器上面的手提電連接收器，這時通訊器會傳來列哥拉的聲音，隨即窗外會出現一部軍用直升機向JILL開槍，這時遊戲會再次出現LIFE SELECTION，第一個選擇是「用無線電與列哥拉通話（ニコライと無線で話をするヘリに応戦する）」，第二個是「和直升機戰鬥（ヘリに応戦する）」，筆者選擇了「用無線電與列哥拉通話」，在JILL和列哥拉一段對話後列哥拉就會駕着直升機離開。



089	處理場入口	097	處理室前通道
090	處理場休息室	098	廢棄處理室
091	動力室	099	管理室
092	處理控制室	100	處理場後門
093	地下處理場	101	廢鐵通道
094	排水道	102	廢鐵處理工場
095	下水道管理室	103	升降機室
096	水質檢查室	104	廢鐵場

備註

列哥拉之戰

如玩者是選擇「和直升機戰鬥」，那JILL便會與駕着直升機的列哥拉戰鬥，列哥拉會用直升機上的飛彈作出攻擊，由於管制室的空間比較小，在閃避時要小心一些，在擊落了列哥拉的直升機後，卡羅斯就剛好走到來，往後的故事情節就和攻擊一樣。

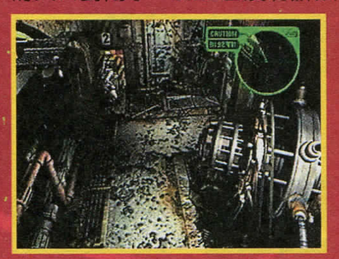
最終一戰

這時卡羅斯來到管制室，JILL說出列哥拉將直升機偷走後就在管制室繼續調查，希望可以找到其他逃生方法，這時玩者可以先回089「處理場入口」後再回來，卡羅斯這時會有所發現，他接收到一段通訊，發出通訊的人應該是認識JILL的，但通訊器這時卻壞掉，JILL想回應那人也沒有辦法，跟着卡羅斯便一個人離開去尋找其他與這人通訊的方法，這時工場會再次發出廣播：「警



告、已確認有飛彈襲擊，危險程度已超越D級，所有職員請盡速離開。」廣播結束後工場內所有通道都會全部封閉，而在右上方的雷達接收器看到探測器已發現飛彈蹤跡，眼前亦出現一條通往100「處理場後門」的樓梯，在樓梯旁邊可取得「廢鐵處理工場手冊(焼却処理工場マニュアル)」，在地上有很多屍體，其中有些屍體只是扮死，在玩者經過時才會作出攻擊，由「處理場後門」來到101「廢鐵通道」，繼續前進時JILL會感受到一次強烈震動，但卻沒甚麼發現，在途中在地上會拾到一張「極秘照片FILE」，之反就繼續前進到達102「廢鐵處理工場」，進入後再出現一次震動，這次震動把「廢鐵處理工場」的入口封閉了，JILL已沒有辦法



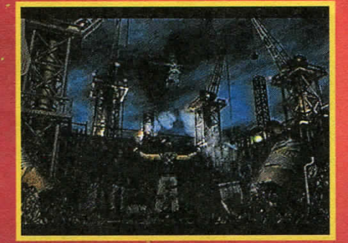


回頭，JILL發覺這個「廢鐵處理工場」有激戰過的痕跡，而內裏亦放置了一台磁力炮，JILL在工場另一邊找到磁力炮的控制器，調查後發現磁力炮仍然可以使用，但雖要將三組電池推回電池箱內才可以再次使用，跟着JILL走到入口附近將1號電池推入電池箱內，當JILL想繼續將走向其他電池位置時，一頭怪物卻在這時候闖進來，雖然沒有了頭和腳，但從外型看牠應該是先前被JILL打倒的追跡者，沒有了頭和腳的牠顯然已不受自己的「思想」所控制，開始不斷變形，最後變成了一頭體型異常巨大的怪物，雖然已變成這個模樣，但牠還繼續向JILL不停攻擊，真是可喜可賀、UMBRELLA的發明很成功，這東西真的非常「忠心」，到了這地步還繼續去執行UMBRELLA殺掉S.T.A.R.S所有成員的命令，這隻最後追跡者的攻擊方式有兩種，一是不斷以觸手胡亂攻擊、二是噴出一些有腐蝕性的液體，不過這時玩者不需急着與牠一戰，現在應先繼續將2號和3號的電池推入電池箱內，這樣磁力炮就會每隔一段時間發炮，之後就可以真真正正和追跡者來一個了斷。在戰鬥途中磁力炮的第一炮是在炮口前炸出一條通道，不過現在只需要專心應付追跡者，當追跡者受到一定的攻擊後就開始逃走，牠會走到磁力炮的攻擊範圍，電磁炮就會一炮將這個在遊戲開始時就不斷出現襲擊JILL的追跡者消滅，剩下的就只有一堆殘骸。



結局

消滅了追跡者後，磁力炮因為過熱而需要立即冷卻，三組電池亦退回原位，之後JILL就可以用處理工場另一扇門離開，當JILL準備離開時，那只有少許殘骸的追跡者原來還有生命，牠向着JILL慢慢地爬過去，之後就會出現本遊戲最後一次的LIFE SELECTION，第一選擇是「向怪物作最後一擊(追ってきた怪物にとどめを刺す)」，第二選擇則是「無視怪物用升降機離開(無視してエレベーターで脱出する)」，俗語：「斬草不除根、春風吹又失」，筆者的選擇當然是向怪物作最後一擊，跟着JILL就會拾起地上的麥林手槍向追跡者連開6槍，追跡者吃了6槍後亦終於真真正正被擊倒，之後只需要由103「升降機室」去到104「廢鐵場」，遊戲亦告一段落，隨後就是遊戲的爆機畫面。



備註

結局的變化

遊戲的爆機畫面有兩種，玩者可以選擇其出現方法，而選擇位置就是在吊橋危機的LIFE SELECTION中，如果玩者選擇「推下去」，會出現第一個爆機畫面，選擇「跳下去」就會出現第二個爆機畫面，順帶一提，選擇「跳下去」繼續遊戲時到達「管制室」該段時，就要看與卡羅斯對話後有沒有先回「處理場入口」再回「管制室」，這個選擇會引致爆機畫面的不同。

隱藏要素大公開

最後筆者為大家送上遊戲中一些比較重要的要素，這些要素在遊戲中的實用性相當大，閒話少說，希望這些資料會對各玩家有點點用處，亦希望各位可以繼續支持筆者。

火箭炮取得法



前兩集如果想取得火箭炮，都需要在限制時間內完成遊戲才可以取得，但今集就不用這麼麻煩，玩家可以在遊戲中取得這最強武器，而方法如下：

要取得火箭炮，首先就是遊戲要進行至與追跡者在「廢物處理室」內一戰，當戰鬥完結後，拿着「處理設施之鎖匙」到水質檢查室，將「處理設施之鎖匙」放到紫外線放射機中給紫外線照射，之後跟着到動力室利用廢物處理室得到的「密碼卡」啟動門邊的升降機，利用升降機到達一地下室，在地下室盡頭有一個鐵櫃，用「處理設施之鎖匙」打開櫃鎖就可以取得最強武器「火箭炮」。

彈藥組合表

彈藥粉	彈藥粉＋上彈工具	彈藥粉＋榴彈
彈藥粉A	手槍子彈15發	榴彈6發(火炎)
彈藥粉B	散彈槍子彈7發	榴彈6發(硫酸)
彈藥粉C(A＋B)	榴彈10發	榴彈6發(冷凍)
彈藥粉AA	手槍子彈35發	榴彈12發(火炎)
彈藥粉BB	散彈槍子彈18發	榴彈12發(硫酸)
彈藥粉AC	火炎彈10發	
彈藥粉BC	硫酸彈10發	
彈藥粉CC	冷凍彈10發	榴彈12發(冷凍)
彈藥粉AAA	手槍子彈55發	榴彈18發(火炎)
彈藥粉AAB	散彈槍子彈20發	
彈藥粉BBA	手槍子彈60發	
彈藥粉BBB	散彈槍子彈30發	榴彈18發(硫酸)
彈藥粉CCC	麥林子彈24發	榴彈18發(冷凍)

追跡者道具

在遊戲中每一次打倒追跡者，他身上都會跌出一件道具，這些道具都是一些槍械零件和急救用品，而所有槍械零件全部都分為A、B兩部份，只要取齊A、B兩部份就可以砌出一種新武器。

擊倒追跡者次數	取得道具名稱
1次	EAGLE 6.0配件A
2次	EAGLE 6.0配件B
3次	急救藥箱
4次	M37配件A
5次	M37配件B
6次	急救藥箱
7次	突擊步槍(完成遊戲一次後會是可將身上其中一種武器變成無限子彈的「無限彈」)





TEXT：時雨

全網頁地址取得法

鑑於有讀者來信希望知道《front mission 3》中所有網頁的前往方法，筆者在這裏將它們全部刊登出來，讓大家可以做個百分百的「網民」。

愛瑪篇

網頁名稱	取得方法
日本	
日防軍	和亮五到酒吧時從日防軍好きの哲也處得知
日防軍情報部	用ピカレクス將日防軍組織圖分析
海洋都市開發事業部	閱讀「國土交通省/本年度重點事業介紹/沖繩」網頁
沖繩開發廳海洋都市開發部	閱讀「霧島重工/事業部/事業部介紹/船舶輸送事業エネルギー事業」網頁
日本警察	在橫濱市整備工場內和大叔談話後取得
公安調查廳	「JBNN/特搜部秘密情報」內取得
アーマードキンカクジ	會直接寄到和輝的信箱內
NETWORK COMPUTING SYSTEM	閱讀「アーマードキンカクジ」的BBS1
IGUCHI	閱讀日本警察的ごあいさつ
霧島重工	閱讀「霧島重工/特車事業部/社內案內」網頁
霧島重工 特車事業部	在沖繩試驗場和小池談話
霧島重工 特車事業部 社外秘	在熊本基地作戰室和瀧口談話
澳洲	
OCU軍	在STAGE 11擊破其中一架110式陣陽
OCU軍 陸軍情報部	麗花成為同伴之時得知
ロースパイト	在愛瑪的信箱會收到ロースパイト寄來的網址
CIU	閱讀「OCU陸軍情報部/CIU關連情報1」
レオノーラエンタープライズ	在STAGE 14破壞了貨櫃車後從科學家口中得知
ジェイドメタル・ライマン	在STAGE 17塔爾基地內破壞了コードマーリー後取得
ヴェルダ	STAGE 11後在パロポ市內的酒吧內和タン談話取得
DCN	STAGE 12後在シティ市內的酒吧內和ミラー談話取得
大漢中	
大漢中政府公報	STAGE 30後在廣州的餐廳內和コラン談話取得
拉布雷大使館	在STAGE 53中擊敗REAL NUMBER的WANZER後取得
大漢中人民共和國軍	完成STAGE 37
大漢中人民共和國軍情報部	在STAGE 30戰鬥中取得
華蓮團	閱讀林抄華寄給和輝的EMAIL或在「CIU/秘密情報ゲート/USN關連情報」取得
大漢日報	完成STAGE 22後先前往台北酒屋，回到小屋再前往酒屋一敞和シュアン談話
上海鋼鐵公司	完成STAGE 44後到武漢WANZER商店和老闆談話
鐵武帝重工公司	完成STAGE 30後到廣州WANZER商店和老闆談話
兩虎SOFT	完成STAGE 31後到廣州繁華街和クアンユー談話或閱讀「アミイカ/BBS3」
アミイカ	完成STAGE 50後到南京酒場和リュカ談話
新加坡	
パペール	可於擊敗荷西後取得
MONEY MAKER	完成STAGE 12後在シティ市酒場和MONEY MAKER談話
USN	
USN海軍	不可能取得
FAI	丹尼斯成為同伴時取得
USN特殊放射線研究所	閱讀「FAI/內部情報3」或使用千里眼分析DNA構造圖
サイナミックソフト	閱讀「特殊放射線研究所/關係者用/1.EMAIL.../1.WILLIAM...」
イントレピッドスチュピッド	閱讀「特殊放射線研究所/關係者用/1.EMAIL.../3.WIL&KEN...」
ディアブルアビオニクス	閱讀「サイナミックソフト/トピックス/ドライバー紹介」或從SIVIL寄來的第6封EMAIL得知
EC	
シュネッケ	在STAGE 36擊敗魯多路夫
センダー	在STAGE 36擊敗利比嘉
吳龍	在吳龍寄給和輝的EMIAL中有寫
拉布雷	
拉布雷國營科學研究所	閱讀「FAI/內部情報4」或看SIVIL的第8封EMAIL
印尼	
巴拉里農場	列尼成為同伴時取得
菲律賓	
菲律賓政府	不可能取得
自由民主黨	不可能取得
ルイスコンツェルン	在巴拉里總帥寄給列尼的EMAIL中有寫

亞理沙篇

網頁名稱	取得方法
日本	
日防軍	可在STAGE 03戰鬥中取得
日防軍情報部	用千里眼將日防軍組織圖分析
海洋都市開發事業部	閱讀「國土交通省/本年度重點事業介紹/沖繩」網頁
沖繩開發廳海洋都市開發部	閱讀「霧島重工/事業部/事業部介紹/船舶輸送事業エネルギー事業」網頁
日本警察	美穗成為同伴時取得
公安調查廳	「JBNN/特搜部秘密情報」內取得
アーマードキンカクジ	會直接寄到和輝的信箱內
NETWORK COMPUTING SYSTEM	閱讀「アーマードキンカクジ」的BBS1
IGUCHI	閱讀日本警察的ごあいさつ
霧島重工	閱讀「霧島重工/特車事業部/社內案內」網頁
霧島重工 特車事業部	在沖繩試驗場和小池談話
霧島重工 特車事業部 社外秘	閱讀小池寄來的第2封EMAIL
澳洲	
OCU軍	在STAGE 21的戰鬥中取得
OCU軍 陸軍情報部	完成STAGE 06時取得
ロースパイト	完成STAGE 38後在CIU寄來的EMAIL有寫
CIU	閱讀「OCU陸軍情報部/CIU關連情報1」
レオノーラエンタープライズ	在STAGE 14戰鬥中取得
ジェイドメタル・ライマン	完成STAGE 08後在菲律賓的ダバオ酒場中和サリア談話取得
ヴェルダ	在STAGE 11中破壞戰車取得
DCN	完成STGAE 21後在八打雁市的酒場和コラン談話
大漢中	
大漢中政府公報	完成STAGE 28後在萬安補給基地和常強軍士兵談話
拉布雷大使館	在STAGE 35中擊敗IMAGIANRY NUMBER的WANZER後取得
大漢中人民共和國軍	在完成STAGE 08後在潛水艇內的艦橋和控制員談話
大漢中人民共和國軍情報部	在STAGE 28的萬安小屋內和韋談話中取得
華蓮團	完成STAGE 28後閱讀林抄華寄來的EMAIL
大漢日報	完成STAGE 27後在萬安酒場和スーリン談話
上海鋼鐵公司	完成STAGE 33後到武漢WANZER商店和老闆談話
鐵武帝重工公司	完成STAGE 26或28後到萬安WANZER商店和老闆談話
兩虎SOFT	閱讀「アミイカBBS3」
アミイカ	完成STAGE 38後到上海酒場和チャオ談話
新加坡	
パペール	完成STAGE 08後和ダバオ的商店老闆談話
MONEY MAKER	完成STAGE 24後在台北酒場和チェン談話
USN	
USN海軍	完成STAGE38後和利比嘉談話
FAI	在STAGE 19擊敗丹尼斯
USN特殊放射線研究所	閱讀「FAI/內部情報3」
サイナミックソフト	閱讀「特殊放射線研究所/關係者用/1.EMAIL.../1.WILLIAM...」
イントレピッドスチュピッド	閱讀「特殊放射線研究所/關係者用/1.EMAIL.../3.WIL&KEN...」
ディアブルアビオニクス	閱讀「サイナミックソフト/トピックス/ドライバー紹介」
EC	
シュネッケ	完成STAGE 36後和上海商店的老闆談話
センダ	完成STAGE 36後在上海酒場和ムーアン談話
吳龍	在STAGE 29吳龍和玩者一同行動後取得
拉布雷	
拉布雷國營科學研究所	閱讀「FAI/內部情報4」
印尼	
巴拉里農場	完成STAGE 26後閱讀巴拉里總帥寄來的EMAIL
菲律賓	
菲律賓政府	完成STAGE 08後和反政府軍司令談話
自由民主黨	完成STAGE 08後和反政府軍的控制員談話
ルイスコンツェルン	完成STAGE 24後閱讀皮多雅夫的EMAIL

模擬戰用地圖取得法

高層都市	在「日本/政府/國土交通省/本年度重點事業紹介/郡山」內取得(密瑪：SINTJ)
新扇島橋(愛瑪)	完成STAGE 10後在「日本/政府/國土交通省/本年度重點事業紹介/東京灣」內取得
新扇島橋(亞理沙)	完成STAGE 08後在「日本/政府/國土交通省/本年度重點事業紹介/東京灣」內取得
塔爾基地彈藥庫前(愛瑪)	完成STGAE 15後取得
塔爾基地彈藥庫前(亞理沙)	在台北酒家在大使談話後再談話一次取得
海底油田(愛瑪)	在武漢補給基地和朱元談話後取得
南京政府(亞理沙)	在熊本基地從谷山手中取得

尋人／通緝犯的下落

在日本警察的網頁內玩者可以找到一份尋人和通緝犯的名單，其實在遊戲中玩者是可以找回他們的！找到他們後玩者只要寄EMAIL給日本警察就可以得到酬勞。

愛瑪篇	
佐藤 大	MONEY MAKER被捕後在新加坡的シティ酒場內可以找到他
山田 越司	由桂林回到廣州後，可在繁華街內發現他
古澤 章一	只要不斷回覆馬古斯妻子的EMAIL，到最後就會發現他的名字
加藤 和海	在丹尼斯和SIVIL之間一連串的EMAIL中可以發現他的名字

亞理沙篇	
橫濱 聖美	可在福島的酒場中發現她
岸 隆史	他會突然寫EMAIL給亞理沙，給他一個好的回覆引他出來吧！
高橋 一志	可在武漢的酒場內找到
牛久 由久	在亮五不斷回覆長谷川希里子的EMAIL後他的名字就會出現

TEXT：SAM

BLACK/MATRIX AD

在《BLACK/MATRIX AD》中，利用「凝血」來引出武器的潛在能力是非常重要的，故此今次的「完全攻略資料庫」，筆者會為大家列出武器資料與及其潛在能力，不過由於版位關係，所以今期只會列出「短劍」、「棒」和「劍」三種武器，而其餘的會在下期才作介紹。

PS
製造商：NEC Interchannel
售價：6800Yen　發售日：發售中
容量：2 GD-ROM　記憶：7 BLOCKS
DC/SRPG/VMS

武器資料與其潛在能力

短劍

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
ナイフ	+2	/	/	/	200	第三章自由行動在商店購入
ガープ	+3	/	/	/	5	場所交替
ダンタリオン	+2	/	+1	/	5	ZOC消失
ザレン	+2	/	/	/	8	HP回復(小)
凝血	+3	/	+1	+1	18	/
ダガー	+4	/	/	/	300	第三章自由行動在商店購入
フルフル	+4	/	/	+1	8	雷系攻擊追加(小)
ベレト	+5	/	/	/	8	吹飛
ラウム	+4	/	/	/	10	武器交換
凝血	+6	/	/	+1	28	/
マーシーナイフ	+16	/	/	+8	3600	第五章戰鬥4將敵人擊倒
フオラス	+17	/	/	+8	15	HP吸收攻擊
アイニ	+17	/	/+8	20	BP吸收攻擊	
ダンタリオン	+18	/	—1	+8	10	ZOC消失
凝血	+19	—1	+1	+8	35	/
ギドニーダガー	+18	+15	—10	/	5400	第六章自由戰鬥隨機出現
ヴィネ	+19	+15	/	/	30	水系攻擊追加(大)
アエシュマ	+18	+15	/	/	45	防禦型無視
タスクト	+21	+15	—5	+5	25	水系BP吸收攻擊
凝血：アガレス	+19	+15	/	+5	100	BIORHYTHM維持
バゼラード	+20	/	+5	+10	6400	第七章戰鬥1與敵人武器交換
タスクト	+21	/	+5	+10	40	水系BP吸收攻擊
ムルムル	+20	+1	+5	+10	60	STR 40%下降
ゼイルナ	+18	+2	+5	+10	60	麻痺追加
凝血	+21	+3	+5	+10	160	/
カタール	+25	/	+10	/	7600	第七章戰鬥3將敵人擊倒
パイモン	+25	/	+5	/	60	炎系攻擊追加(大)
ザロビ	+22	/	+10	/	75	LEVEL追加
バラトロン	+25	—3	+10	+1	75	INT 40%下降
凝血	+25	+2	+10	+3	210	/
シェイドダガー	+23	+30	+20	/	14000	第七章自由戰鬥隨機出現
アエシェマ	+23	+10	+20	/	100	防禦型無視
ザロビ	+23	+30	/	/	100	LEVEL追加
ザブルス	+23	+30	+20	/	110	HP回復(中)
凝血：ザガン	+23	+20	+10	/	310	消費BP 2/3
ダーマナイフ	+28	/	+40	+30	20000	第八章哥姆拉之街的自由戰鬥隨機出現
バリサルゴン	+18	/	+30	+30	140	HP差分攻擊
ガープ	+28	/	/	+30	100	場所交替
トゥキファト	+28	/	+10	+30	150	絕對防禦
凝血：リントラウ	+28	/	+25	+30	390	闇系攻擊追加(大)
インピディナイフ	+39	+5	/	+15	19200	第九章戰鬥3與敵人武器交換
タラブ	+41	+10	/	+15	120	BP吸收攻擊
マレブランケ	+39	/	/	+15	150	魔法攻擊回避
サブルス	+42	+5	+3	+10	120	HP回復(中)
凝血	+39	+5	+5	+10	390	/
ジョギリ	+45	—10	/	+20	10	第十章自由戰鬥隨機出現
アエシュマ	+15	—10	/	+25	300	防禦型無視
アイニ	+15	/	/	+20	300	BP吸收攻擊
ゼイルナ	+15	—20	/	+20	200	攻擊力上升
凝血：ストラス	+25	/	/	+25	800	消費BP 1/2

棒

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
木之棒	+2	/	/	/	10	加爾斯、尼保洛斯之初期裝備
グシオン	+3	/	/	/	3	睡眠追加
ガープ	+2	/	+1	/	5	場所交替
ダンタリオン	+2	/	/	/	5	ZOC消失
凝血	+3	+1	+1	/	13	/
木之棒	+2	/	/	/	10	艾比路之初期裝備
グシオン	+3	/	/	/	3	睡眠追加
ガープ	+2	/	+1	/	5	場所交替
ダンタリオン	+2	/	/	/	5	ZOC消失
凝血：R・W・S	+3	+1	+1	+1	13	大爆發

劍

名稱/潛在能力	效果/覺醒後之效果/STR	INT	VIT	DEX	價格/BP	取得方法/潛在效果
ショートソード	+3	/	/	/	400	第三章自由行動在商店購入
ハボリュム	+3	/	+1	/	3	炎系攻擊追加(小)
フォーカロル	+3	+1	/	/	3	水系攻擊追加(小)
ザロビ	+3	/	+1	/	5	LEVEL追加
凝血	+4	/	/	+2	11	/
グラディウス	+5	/	/	/	500	第二章戰鬥2將敵人擊倒
フォーカロル	+6	/	/	/	8	水系攻擊追加(小)
ダンタリオン	+5	/	+1	/	8	ZOC消失
バラム	+6	/	/	/	12	瀕死無效
凝血	+6	/	/	+1	28	/
カトラス	+7	/	/	/	600	第三章自由行動在商店購入
フルフル	+7	/	+2	/	10	雷系攻擊追加(小)
ザレン	+7	/	+1	/	10	HP回復(小)
ラウム	+7	/	/	/	12	武器交換
凝血	+8	/	+2	/	32	/
ガービーシミター	+9	—5	/	/	1200	第三章戰鬥4與敵人武器交換
ハボリュム	+10	—5	/	/	13	炎系攻擊追加(小)
フォーカロル	+10	—5	/	+1	13	水系攻擊追加(小)
フルフル	+9	—5	/	+3	13	雷系攻擊追加(小)
凝血：パイモン	+11	—5	+2	/	39	炎系攻擊追加(大)
ファルシオン	+10	/	+5	/	1600	第三章戰鬥4將敵人擊倒
フォーカロル	+11	/	+1	+1	15	水系攻擊追加(小)
アエシェマ	+12	/	+5	/	15	防禦無效
バラム	+10	+1	+6	/	15	瀕死無效
凝血	+11	/	+2	+3	45	/
ピローソード	+12	/	/	+5	1800	第四章戰鬥「老搶」「錦標賽第一回戰」與敵人武器交換
シスラウ	+12	+5	—2	+3	20	毒追加
ハルファス	+10	/	/	+5	15	攻擊力上升
ザレン	+12	/	—3	=5	13	HP回復(小)
凝血	+13	+2	—2	+5	48	/
ブロードソード	+12	/	/	/	2400	第四章自由行動在商店購入
ハボリュム	+13	+1	/	/	15	炎系攻擊追加(小)
フルフル	+12	+1	/	+1	15	雷系攻擊追加(小)
ザレン	+13	/	+1	/	15	HP回復(小)
凝血	+14	+1	/	+1	45	/
マンドウ	+15	/	—10	—5	3600	第五章自由戰鬥隨機出現
アンドラス	+5	/	-10	+5	20	即死
アンドラス	+5	/	/	—5	20	即死
アンドラス	+5	+10	—10	—5	20	即死
凝血：アンドラス	+15	—5	—5	—5	60	即死
ドレスソード	+14	+5	/	/	3000	第四章戰鬥「絆」「血戰」與敵人武器交換
パイモン	+15	+5	/	/	19	炎系攻擊追加(大)
グシオン	+14	+8	—2	/	23	睡眠追加
ガープ	+16	+5	—1	/	10	場所交替
凝血：パナルカルプ	+14	+7	—2	+3	52	攻擊力上升
パラッシュ	+14	/	/	/	4000	第五章自由行動在商店購入
ベレト	+15	/	+2	/	18	吹飛
ザレン	+14	+2	+1	/	18	HP回復(小)
ラウム	+14	/	/	/	20	武器交換
凝血	+17	/	+3	/	56	/
シンクレア	+16	/	/	/	5000	第六章自由行動在商店購入
バリデト	+18	/	/	+1	23	雷系攻擊追加(大)
フォラス	+16	+2	/	+1	22	HP吸收攻擊
バラム	+16	/	/	+3	25	瀕死無效
凝血	+17	+1	+1	+2	70	/
ダマスカスソード	+18	/	/	/	5600	第六章自由戰鬥隨機出現
ヴィネ	+20	/	/	/	25	水系攻擊追加(大)
ハルファス	+18	/	+2	/	30	鄰近上下4段真空斬
アエシュマ	+18	/	—2	/	30	防禦型無視
凝血	+19	+1	/	+2	85	/
バックソード	+18	/	+10	/	5800	第五章戰鬥5之RANK S、C之BONUS
パイモン	+20	—1	+10	/	23	炎系攻擊追加(大)
ムルムル	+18	/	+8	+1	30	物理攻擊回避
ルビカンテ	+18	+1	+10	/	40	火柱魔法
凝血：フルカス	+21	+2	+5	/	98	貫通攻擊
フランベルジェ	+20	/	/	/	6000	第七章自由行動在商店購入
アクラハイル	+22	/	/	/	35	HP吸收攻擊
タスクト	+20	+2	/	/	30	BP吸收攻擊
バラトロン	+20	+3	—1	/	35	INT 40%下降
凝血	+22	+1	+1	+1	100	/
カツバルゲル	+22	/	/	/	8000	第七章自由行動在商店購入
タラブ	+22	/	/	+2	35	BP吸收攻擊
ガープ	+22	+2	/	/	30	場所交替
ザブルス	+22	/	/	/	35	HP回復(中)
凝血	+24	—1	—1	—1	100	/
デールソード	+24	/	/	—15	7000	第七章自由戰鬥隨機出現
ヴィネ	+26	/	—8	—5	40	水系攻擊追加(大)
シャクス	+24	—8	+3	—15	35	凍結追加
パプス	+26	/	—5	—15	45	反擊
凝血：グシオン	+26	+2	—5	/	120	睡眠追加
ツバイハンダー	+26	/	/	/	10000	第八章哥姆拉之街的商店購入
バリデト	+28	/	+1	/	60	雷系攻擊追加(大)
ベレト	+26	+2	/	+1	55	吹飛
ラウム	+26	/	/	/	80	武器交換
凝血	+29	/	/	/	195	/
クレイモアー	+28	/	/	/	12000	第八章索特姆之街的商店購入
パイモン	+29	/	/	+1	65	炎系攻擊追加(大)
ヴィネ	+28	+1	+1	/	65	水系攻擊追加(大)
バラム	+28	/	/	+1	70	瀕死無效
凝血	+28	+1	+1	+1	200	/
ダルシーソード	+30	/	—5	—10	20000	第八章戰鬥(索特姆篇)與敵人武器交換
フォラス	+26	/	/	/	100	HP吸收攻擊
ゼイルナ	+30	/	/	—5	120	麻痺追加
ムルムル	+25	/	/	/	150	STR 40%下降
凝血：トゥキファト	+33	/	+5	+5	370	絕對防禦
ルーンソード	+32	/	/	/	16000	第九章自由行動在商店購入
ベレト	+34	/	/	/	90	吹飛
ダンタリオン	+33	/	+1	+1	100	ZOC消失
サブルス	+32	/	/	/	120	HP回復(中)
凝血	+33	/	+3	+1	310	/
クロルソード	+34	—20	/	/	19200	第九章自由戰鬥隨機出現
アエシュマ	+34	—15	—3	/	140	防禦型無視
ザロビ	+29	—5	—5	/	160	LEVEL追加
マレブランケ	+37	—10	+10	/	120	魔法攻擊回避
凝血：ハウレス	+37	/	/	/	420	鄰近上下4段真空斬
シルバーソード	+36	/	/	/	20000	第十章自由行動在商店購入
バリデト	+36	/	/	+1	130	雷系攻擊追加(大)
カラブ	+37	/	/	/	130	HP吸收攻擊
ガープ	+36	/	+1	/	120	場所交替
凝血	+39	/	/	+1	380	/
刀	+38	/	/	+5	40000	第十章自由戰鬥隨機出現
ハウレス	+38	/	—5	+15	250	鄰近上下4段真空斬
アンドラス	+38	/	—5	+20	280	即死
パナルカルプ	+38	/	+5	+10	300	攻擊力上升
凝血：フルカス	+43	—5	—5	+35	830	貫通攻擊
漆黑之劍	+40	/	/	+10	10	第九章戰鬥5與敵人武器交換
リントラウ	+43	/	/	+5	150	闇系攻擊追加(大)
ハウレス	+40	/	—5	+13	250	鄰近上下4段真空斬
トゥキファト	+40	+3	—5	+10	200	絕對防禦
凝血：グラシャボラス	+45	/	/	+10	600	隨機潛在攻擊
深淵之劍	+42	/	/	/	10	第十章戰鬥2與敵人武器交換
アエシュマ	+37	/	+5	/	250	防禦型無視
ザロビ	+32	/	/	/	300	LEVEL追加
ムルムル	+42	/	—5	/	200	STR 40%下降
凝血：ヘルレイカー	+45	+5	+5	+5	750	雷彈魔法
ダンビラ	+44	—15	/	-20	10	第十章自由戰鬥隨機出現
アエシュマ	+34	—10	/	—25	250	防禦型無視
アイニ	+29	—5	/	—20	250	BP吸收攻擊
ベレト	+34	—15	/	—15	250	吹飛
凝血：バリサルゴン	+47	—20	/	—20	750	HP差分攻擊
友愛之劍	+42	/	/	/	10	第十章戰鬥4出現科斯特EVENT
パイモン	+42	/	/	/	270	炎系攻擊追加(大)
ヴィネ	+42	/	/	/	270	水系攻擊追加(大)
バリデト	+42	/	/	/	270	雷系攻擊追加(大)
凝血：デーヴァ	+47	+5	+5	+5	810	光之攻擊追加(大)
覇王之劍	+48	/	/	/	10	第十章自由戰鬥隨機出現
デーヴァ	+38	/	+10	/	310	光之攻擊追加(大)
リントラウ	+38	/	/	+10	310	闇之攻擊追加(大)
バラム	+43	/	+5	+5	310	瀕死無效
凝血：ベアルファレス	+53	+5	+5	+5	930	小爆發

PlayStation

11月

4日	SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
11日	■光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	■FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	INTERNATIONAL CARD SYSTEM	4800日圓	TAB
	■BREEDING STUD'99	KONAMI	4800日圓	SLG
	■MARVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HEROES EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG



CAPCOM移植街機遊戲至PS的技巧已可以用「爐火純青」來形容(不信的話可以看看移植自CPS3的PS版的《JOJO》),今次這隻新的《MARVEL VS CAPCOM》保持了這傳統,既然PS的機能不容許有4個人物同時出場,CAPCOM便索性將遊戲的系統來個大革新,將原本的TAG BATTLE系統改成類以《KOF99》「STRIKER」的「PARTNER HEROES」系統,絕對可以為玩者帶來一番新感受。



改編自古代名著《西遊記》的遊戲有不少,但將它製作成SRPG都可算是首次。玩者要控制孫悟空、豬八戒和三藏法師等角色,擊敗沿途想吃三藏肉的妖怪,前往西藏取經。遊戲其中一個特色,是孫悟空可以「變身」成「神獸」齊天大聖,發揮無比的威力。加上遊戲系統和《TACTICS OGRE》、《FFT》十分相似,相信各位玩者都不會陌生才對。

	Side By Side Special 2000	TAITO	2000日圓	RAC
	雨月奇譚(Best Price)	TOKINHOUSE	2500日圓	AVG
	雀牌遊戲'99 狸貓的皮算用～普及版～	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	FIGHTING ILLUSION ～K-1 GRAND PRIX'98(The BEST)	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	FIG
	Pet in TV~with my dear dog~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ROX~POP COLLECTION 1200Yen Vol.6~	ALTRON	1200日圓	PUZ
	ROBOT PIT 2~ POP COLLECTION 1200Yen Vol.5~	ALTRON	1200日圓	STG
	THE • 占卜~戀愛星空占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	立體忍者活劇 天誅 忍百選	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2500日圓	ACT
	PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	實戰角子老虎機必勝法! SINGLE~SEAMASTER X~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法! SINGLE~SPACE SWING~	MAX BET	2500日圓	TAB
18日	■PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HIRO山形	IMAGINEER	7800日圓	ETC
	CHRONO CROSS	SQUARE	6800日圓	RPG
	古古羅西亞圖～悠久之瞳～	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	風之古洛羅亞(The Best)	NAMCO	開放價格	RPG
	Soul Edge(The Best)	NAMCO	開放價格	FIG
	Engacho!～給我錢!～	日本APPLICATION	5200日圓	不詳
	WORLD NEVERLAND 2～寶魯特共和國物語～(The BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
	RUNABOUT2	CLIMAX	5800日圓	RAC
	ALUNDRA 2~魔進化之謎~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ARPG
	THE • 占卜2~每日之塔羅牌占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	FUN!FUN!PINGU～歡迎來到南極!～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	FUN!FUN!PINGU～歡迎來到南極!～(限定版)	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	MAX SURFING 2000	KSS	5800日圓	SPT
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.18 THE BOWLING	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.19 THE雙六	D3 Prefecture	1500日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.20 THE PUZZLE	D3 Prefecture	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.1 DRAGON KNIGHTS GLORIOUS	PANDORA	1980日圓	RPG
	★三洋PACHINKO PARADISE 2	IREM SOFTWARE ENGINEERING	3800日圓	TAB
25日	■Ling Rise	EPOCH社	5800日圓	RPG
	■必殺柏青哥STATION 7・CR CHUMY HOUSE XL・CR BATTLE HERO V・FINEPLAY	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	■LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	■角子老虎機帝王3	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	■ROCKMAN 5 BLUES之圈套!?(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	■CHARAMELA	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	GLOW LANCER	ATLUS	6800日圓(暫定)	RPG
	MEDALOT R	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	HIGH SCHOOL OF BLITZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
	GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RAC
	RU KONCHERT PIANISMO	童	4800日圓	SLG
	RU KONCHERT FORTISMO	童	4800日圓	SLG
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	來電MELODY!	VINGKID	1980日圓	ETC
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	2800日圓	SLG
	心跳之放學後(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ETC
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.1虹色之青春(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.2彩之愛歌(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶DRAMA SERIES vol.3啟程之詩(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	凝望騎士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	AI麻雀2000	I FOUR	6800日圓	TAB
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真・魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2 限定版	KONAMI	9800日圓	SLG
	TURE LOVE STORY FAN DISC	ASCII	4800日圓	AVG
	純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	5800日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐	SUCCESS	1500日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★DigiCube Best Selection牌神2	DigiCube	2800日圓	TAB
11月	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	White Diamond	escot	6300日圓	SRPG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(暫定)	SLG

12月

2日	DRAGON VALOR	NAMCO	價格未定	ARPG
	THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	大航海時代IV Proto Estado	KOEI	6800日圓	SLG
	MY HOME DREAM 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	5800日圓	RPG
	TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
	進擊吧!海盜(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	TAB
	TACTICS OGRE(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	SLG
	NAVIT(Artdink Disc Best Choice)	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★在哪裏也在一起PocketStation也在一起	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
4日	COOLY SCANK(廉價版)	VISIT	980日圓	不詳
9日	■Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION	KONAMI	4800日圓	SLG
	■BI BURIBON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	
	■蒼魔燈	TECMO	5800日圓	ACT
	■VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	■STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	■ACTION BASS	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SPT
	LAND MAKER	TAITO	5800日圓(暫定)	PUZ
	Parlor!PRO8	日本TELNET	5200日圓	SLG
	Azer Life Azer Dreams(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	兵蜂RPG(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	RPG
	Paro Wars(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	SLG
	BEATMANIA(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	ETC
	遊戲王 真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI the Best)	KONAMI	2800日圓	TAB
	Simple 1500 SERIES Vol.24 THE GUN SHOOTING	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	未定
	親子ENTERTAINMENT SERIES電視連環劇	KONAMI	2800日圓	不詳
	VAMPIRE HUNTER D	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	★VALKYRIE PROFILE(初回限定版)	ENIX	9800日圓	RPG
10日	SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART～	OHLASIAN	7800日圓	ETC
16日	■PARASITE EVE II	SQUARE	6800日圓	AVG
	■桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	■GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	■POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	■POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	■POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	■～ART KAMION～藝術傳	TYO	5800日圓	RAC
	MONSTER PUNISH	TIGIKU	4800日圓	TAB
	GUNPEY	BANDAI	3800日圓	不詳
	筋肉番付Vol.1~我是最強之男!~	KONAMI	5800日圓	ACT
	牧場物語～HARVEST MOON～	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	陸奧秘湯戀物語Kai	FOG	3800日圓	AVG
	★NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	★HEIWA PACHINKO GRAFTI VOL.2	AQUA ROUGE	3800日圓	TAB
	★必殺PACHISLOT STATION SP～山佐★BEST CHOICE	SUNSOFT	2800日圓	TAB
22日	■J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE	TECMO	5800日圓	SPT
	■STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	Parlor!PRO Jr. Vol.4	日本TELNET	2900日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	2800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES UNO	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES IMPACT RACING	SUCCESS	1500日圓	RAC
	Superlite 1500 SERIES開戰吧!	SUCCESS	1500日圓	FIG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
	★必殺PACHINKO STATION now 2～成功了!一發自摸自摸天國	SUNSOFT	2800日圓	TAB
23日	Nichibutsu Select Vol.1 Cross Romance～戀愛與花札與麻雀	日本物產	2800日圓	TAB
25日	牧場經營Board Game UMAPORI	KONAMI	4800日圓	TAB
	★實況POWERFUL職業棒球'99決定版	KONAMI	5800日圓	SPT
29日	■DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG



等了四年,終於等到《DQVII》公佈發售日——12月29日。這代表了什麼?這代表了以下幾件事:1. 28日的夜晚開始會有人在GAME舖外排隊。2. 29日各大公司多了人無故缺席,因為要去買《DQ》。3. 1月1日新年期間,各神社的參拜人數創下歷年新低,因為大家都寧願留在家打《DQ》。4. 同日發售的《機戰α》無人問津……(笑)

	■超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓(暫定)	SLG
30日	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
上旬	大人的遊戲 NICHIBUTSU COLLECTION2000	日本物產	3800日圓	TAB
下旬	■森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	The 心理GAME 5(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
12月	■鬼眼城	講談社	5800日圓(預定)	AVG
	■Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.22 THE摔角	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.23 THE GATE BALL	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	價格未定	RPG
	CHOCOBO STALLION	SQUARE	4800日圓	SLG
	BEAST WARS METALS	TAKARA	5800日圓	FIG
	CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	7800日圓	ETC
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE	BANDAI	5800日圓	ETC
	第2次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	第3次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	Xi JUNBO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	日本職業麻雀聯盟公認 道場破2	NAXAT	5800日圓	TAB
	ROCKMAN 6史上最大之戰!!(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	KOUDELKA	SNK	6800日圓	AVG
	井手洋介之麻雀教室	ATHENA	4800日圓	TAB
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	感覺之迷偵探	NAMCO	價格未定	AVG
	THAT'S QT	KOEI	5800日圓	SLG
	AZITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	我是航空管制官	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	ACT
	DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB
	PUYO PUYO 4	COMPILE	5800日圓	PUZ
	爆走貨車傳説2～男人生夢一路～	SPIKE	5800日圓	RAC
	LOVE & DESTORY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧!2	TOMY	5800日圓	SLG
	★THE NEXT TETRIS DLX	BBS	5800日圓	PUZ

'99年

秋	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖!惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	SPOOKY POOKY!!～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
冬	■TALL∞(TALL UNLIMITED)	TECNOSOLEIL	3800日圓	PUZ
	Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES 激突!四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ

99年

	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	SLG
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J・WING	5800日圓	SLG
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫稱)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
今冬	■OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	■ROBIN ROID之冒險	GUST	5800日圓	AVG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	RIPPLE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	決定!HERO學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	SRPG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	STREET GOLF	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG

2000年1月

2000年1月6日	■SUMMON NIGHT	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1	MEDIA RING	5800日圓(暫定)	RAC
2000年1月13日	★HYPER VALUE 2800 SERIES花札	KONAMI	2800日圓	TAB
	★HYPER VALUE 2800 SERIES麻雀	KONAMI	2800日圓	TAB

2000年1月20日	★FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
2000年1月27日	★電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	2800日圓	ETC
	★SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
2000年1月上旬	20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
2000年1月下旬	■爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	■GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	■SUPER BLACK BASS×2	STARFISH	5800日圓	SPT
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
2000年1月	■SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	■生靈王(SHIBASU) 1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	■BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	價格未定	STG
	聖戰士登羁	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	超級機械人大戰EX	BANPRESTO	2000日圓(暫定)	SLG
	BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	SPIKE	價格未定	RAC
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	價格未定	STG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	幻想女神	翔泳社	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	★RACE THE BEST VOL. 1大阪灣岸BATTLE	M・T・O	2800日圓	RAC
	★甲子園V	魔法	2800日圓(預定)	SPT

2000年2月以後

2000年2月24日	★LUNA WING～最後之聖戰～	翔泳社	6800日圓	不詳
2000年2月上旬	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
2000年2月	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
	波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
2000年3月	EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 RISTRA的朝	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年4月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年5月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG

2000年發售

2000年春	■賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	■逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	不詳
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	不詳
	DRIVER	SPIKE	價格未定	RAC
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
2000年	■SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	■BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳

發售日未定

■格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	價格未定	FIG
汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG

Dreamcast

11月

11日	■田中寅彥之裏寅將棋 居飛車穴熊篇	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
	■GIGA WING	CAPCOM	5800日圓	STG
	■日本職業麻雀連盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	5800日圓	TAB
	■SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	6800日圓	SLG
	CHU CHU ROCKET！	世嘉	2800日圓	PUZ
	CHU CHU ROCKET！(連COLOR CONTROLLER)	SEGA	2800日圓	PUZ
18日	■Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
25日	■ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT
	■JO JO奇妙冒險 往未來的遺產	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■F1WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
	■來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 2「鳥籠」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	電幻天使麻雀~SHANGRILA~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇	ECOLE SOFTWARE	5800日圓	STG
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大國電機	5800日圓	SLG

12月

2日	■VERMICION DESERT	RIVERHILL	5800日圓	SLG
	SUNRISE 英雄譚	SUNRISE INTERACTIVE	6800日圓	RPG
	輸入鈴聲	WAKA製作所	7800日圓	ETC
9日	■STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	5800日圓	SLG
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	5800日圓	ACT
	★JetCoaster Dream	BOTTOM UP	3980日圓	SLG
16日	■STREET FIGHTER III W IMPACT	CAPCOM	6800日圓	FIG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	5800日圓	ETC
	烙印戰士	ASCII	6800日圓	ARPG
22日	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
23日	■RAINBOW COTTON	SUCCESS	5800日圓	ETC
	■東京巴士指南	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
	來玩職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
	★BIO HAZARD 2 Value plus	CAPCOM	4800日圓	AVG
12月	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	6800日圓	RPG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	學級王山崎～山崎王國大紛爭？～	SEGA	價格未定	ETC
	Dream Flyer	SEGA	2800日圓	ETC
	VIRTUAL STRIKER ver.2000.1	SEGA	5800日圓	SPT
	突擊！去吧去吧！TOY HUNTER	SEGA	4800日圓	ASTG
	READY 2 RUMBLE BOXING	SEGA	5800日圓	SPT
	爆裂無敵BANGAIOH	TREASURE	5800日圓	STG
	花組對戰COLUMNS 2	SEGA	價格未定	PUZ
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT	SEGA	價格未定	ACT

'99年

冬	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ETC
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
'99年	AL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
今冬	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	TAB
	TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	價格未定	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	★Sega GT Homologation Special	SEGA	價格未定	RAC

2000年

1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
1月	■超鋼戰紀機械王	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	SLG
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
2月3日	■BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	6800日圓	AVG
2月	■職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
3月30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	The King Of Fighters 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
4月	★TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
春	電車GO！2高速編3000番台	TAITO	價格未定	SLG
	AERO DANCING F(暫名)	CRI	價格未定	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	FREE
	CARRIER	JALECO	5800日圓(暫定)	AVG
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	★Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG



一隻剛公佈了不久的新SRPG遊戲。遊戲講述在未來已被破壞殆盡的東京內，一群墜天使為了阻止天使們進行破壞世界的邪惡陰謀之故事。它給人的第一印象和《BLACK MATRIX》十分類似，不過它有人氣漫畫家「うたたねひろゆき」擔當人物設計，加上全3D的戰鬥畫面，相信它會是一隻DC機主值得期待的作品。



各位《SAKURA》迷有難了！本來知道《櫻大戰3》的推出是非常令人高興的，但見過廣井王子那排山倒海的《SAKURA》「略水」大計《SAKURA PROJECT 2000》之後，大家不禁要開始為自己荷包是否捱得住作打算。遊戲、DRAMA CD、寫真集、動畫OVA、還有各式各樣的精品……救命……！

	★大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	價格未定	AVG
	★櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	★櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	★櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	價格未定	ETC	
	夢幻之星 Online	價格未定	RPG	

發售日未定

通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
METAL MAX(暫名)	ASCII	價格未定	RPG

	AERO DANCING SPECIAL DISC 轟隊長之秘密DISK	CRI	價格未定	ETC
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	PUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	Animaster	AKI	價格未定	SLG
	人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
	ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG

發售檢討中

	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

11月

5日	■職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	6480日圓	TAB
26日	BEATLE ADVENTURE RACING	EASQUARE	6800日圓	RAC
	PUYO PUYOON PARTY	COMPILE	5980日圓	ETC
27日	STAR TWINS	任天堂	6800日圓(暫定)	不詳
11月	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT

12月

3日	CUSTOM ROBOT(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	6800日圓	ACT
10日	DONKEY KONG 64	任天堂	7800日圓	ACT
16日	大盜伍佑衛門 妖怪雙六	KONAMI	7800日圓	ACT
	惡魔城默示錄外傳～Legend of Cornaru～	KONAMI	7800日圓	ACT
17日	■BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG
	MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
24日	■TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC
	■ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	6800日圓(暫定)	RPG
12月	■CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

'99年

99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月	■TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
2月	PERFECT DARK	任天堂	6800日圓	
	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
3月	薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版!	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG

發售日未定

	■FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧!我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	不思議迷宮系列第5彈!!64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

12月

	■巨人之DOSIN 1	經銷商未定	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年以後

	■F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	■SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	■MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	■MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

發售日未定

	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT
	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG

NEO-GEO

12月

	THE KING OF FIGHTERS '99(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

發售日未定

	★餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	★餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

11月

11日	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	3200日圓	PUZ
25日	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR	JAPAN WHISTING	3980日圓(暫定)	TAB
	FASELE!	SACNOTH	3800日圓	SRPG
	機甲世紀UNITRON	夢工房	3800日圓	SRPG

12月

12月	水木茂之妖怪百景(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(Dreamcast對應)	SNK	價格未定	FIG

'99年

冬	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

2000年

1月	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	目標!漢字王	SNK	價格未定	ETC
	REVERSI(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	價格未定	FIG	
2月	METAL SLUG 2nd Misson(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	仙魔大戰2000(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	ACT

發售日未定

	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	傳說之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	ADK	價格未定	ACT
	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET SERIES 3(暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	NEO · 21(對應無線)	DAINA	3800日圓	TAB
	NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT

SUPER FAMICOM

12月

1日	PICLOS NP VOL.5(NINTENDO POWER專用)	任天堂	2000日圓	PUZ

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG
	★SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT

SEGA SATURN

99年

	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	WORDS WORTH	ELF	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

11月

5日	COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	3800日圓	PUZ
	把四方頭圈住 料理BATTLE編	IMAGINEER	2980日圓	不詳
12日	■R-TYPE DX	EPOCH社	3980日圓	STG
	■TETRIS ADVENTURE前進吧!米奇和他的同伴們	CAPACOM	3800日圓	PUZ
	LITTLE MAGIC	ALTRON	3980日圓	ACT
18日	倉庫番傳說～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
19日	■挑戰女流雀士GB～挑戰我們吧～	CULTURE BRIAN	3980日圓	TAB
	★POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
21日	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
25日	BEAT MANIA GB2 GOTCHA MIX	KONAMI	4300日圓	SLG
	筋肉番付GB～挑戰者是你	KONAMI	4500日圓	ACT
26日	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
	★POCKET COLOR BILLIARD	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
下旬	■大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
11月	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT

12月

1日	SUPER BOMBLISS DX	BPS	3980日圓	PUZ
3日	■POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	■麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4300日圓	不詳
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	3980日圓	ACT
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	★POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
10日	■電車GO!2	CYBERFRONT	4200日圓	SLG
	■SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	SPT
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	IMAGINER	4500日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	IMAGINER	4500日圓	RPG
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	IMAGINER	7980日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	IMAGINER	7980日圓	RPG
	★格鬥料理傳說BISTRO RECIPE～決鬥★BISTOGALM篇	BANPRESTO	3980日圓	RPG
16日	■森下卓八段監修 本格對戰將棋「步」	CULTURE BRAIN	3900日圓	TAB
	大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	4500日圓	RPG
17日	■MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	■爆走戰記METAL WALKER GB～鋼鐵之友情～	CAPCOM	4300日圓	RPG
	■TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	4200日圓	RAC
	突擊!PAPPARA隊	J WING	4500日圓	STG
	BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	3980日圓	ACT
	BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	3980日圓	ACT
22日	■VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	■PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	好孩子玩遊戲之道	KONAMI	4500日圓	AVG
24日	■ROBOT PONKOTS月VERSION	HUDSON	3980日圓	RPG
12月	SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	SLG
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB

今冬

	■JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	3980日圓	RPG
	DABISUTA牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2000年1月1日		■DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪(暫稱)		
SUNSOFT	3980日圓	ACT		
2000年1月28日	■META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
2000年1月	■FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
	■B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	TAKARA	3980日圓	不詳
	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
	★好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠(暫定)	M · T · O	3800日圓	SLG
2000年2月25	★本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
2000年2月	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
2000年3月3日	★BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
2000年3月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
2000年春	■KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC
	★櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
2000年	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT

發售日未定

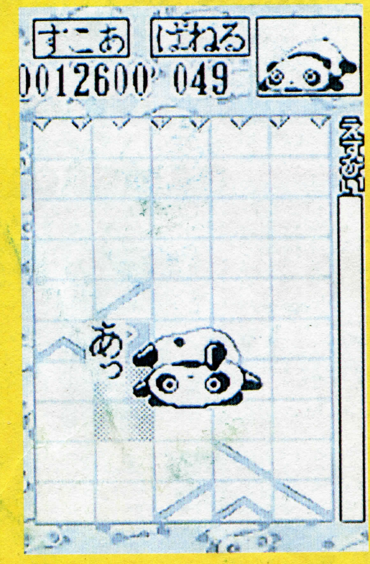
遊戲	廠商	價格	類型
CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

日期	遊戲	廠商	價格	類型
18日	■KEIBA	BEC	3800日圓	SLG
	ARMORED UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
25日	TURNTABLIST-DJ BATTLE	BANDAI	3800日圓	ETC
	由KISS開始…	KID	4200日圓	AVG
	BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	ACT
	SIDE POCKET FOR WONDER SWAN	DATA EAST	3800日圓	SPT
11月	謎王POCKET	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2日	CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咕	BANDAI	3800日圓	AVG
9日	■爬地熊之GUNPEY	BANDAI	2980日圓	PUZ
	FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	BEC	3800日圓	TAB
	★爬地熊之GUNPEY(連WS主機版)	BANDAI	7600日圓	PUZ



本來《GUNPEY》就是一隻非常出色的PUZ遊戲(筆者敢説它是繼TETRIS之後最容易令人上癮的PUZZLE！)，但有人可能會嫌畫面太過簡單了。不要緊！因為在女孩子之間極之人氣的精品角色「爬地熊」成為了《GUNPEY》的主角！除此之外，BANDAI更會推出「爬地熊特別版WONDER SWAN」和這遊戲同日發售！喜歡牠的朋友絕不能錯過。

日期	遊戲	廠商	價格	類型
16日	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓(暫定)	TAB
	在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
22日	■D's Garage 21公募遊戲 用種子引鳥	BANDAI	2980日圓	PUZ
29日	■SD GUNDAM Episode 1(暫稱)	BANDAI	3600日圓	SLG
12月	■DIGIMON ADVENTURE～ANOID TEIMA(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	MACROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
	卒業FOR WONDER SWAN	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1月	■BASS RISE(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
	柯仔的畫LOGIC	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
	誕生FOR WONDER SWAN	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3月16日	★TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
3月30日	■燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
3月	■LANGRISSER MILLENIUM(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
	TETRIS FOR WONDERSWAN(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
下旬	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	■POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
2000年	黑瞳之諾亞FOR WONDER SWAN(暫稱)	GUST	價格未定	RPG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
CINDY'S CARAT	HEKISA	3800日圓	PUZ
侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	價格未定	TAB

PlayStation 2

2000年3月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
3月4日	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	■RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	■鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG

2000年發售

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2000年7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT CATCH BASS CLUB(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT Pro Golfer(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
春	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
夏	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
SKY SURFER(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
X-FIRE(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
機甲世紀G BRIGER(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
3D GOLF(暫稱)	D&E SOFT	價格未定	SPT
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG



不知是否一周年紀念剛過，《互動遊戲誌》班製作大佬心情比較靚，所以今集有以下特點：

高手教路：3個

包括《J LEAGUE創造職業球會》～～教你做多幾個EDIT球員
《DEWPRISM》～～HOW TO「輕鬆上路」
《ZILL O'LL》～～最簡易之邪道昇LEVEL方法

獨家片段：6條

街機遊戲《STRIDER飛龍》及《SPAWN》
家用遊戲《SILENT BOMBER》、《ALUNDRA 2》、《東巴！THE WILD ADVENTURE》及《GROW LANSER》

當然，唔睇你都冇損失。正如我們一向的宗指：

唔鍾意咪睇！



互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com


上網新手，容易暴走！
帶您開拓網上新宇宙，為您網上導遊
Hello
Internet!!
一本全面認識Internet不同元素的上網手冊
上網每一細節，完全爲您展現！